Ett Äventyr Till Drakar och Demoner 6

RUNBERGETS ARV



RUNBERGETS ARV



Version: 1.0
2002

Konstruktion:
Mikael Patocka

Layout & Kartor:
Jörgen Karlsson

Kartskisser:
Martin Lagnerö

Illustrationer:
Jonas Persson

Omslag:
Niklas Brandt

http://www.spelaroll.net/medusagames/

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren.

FÖRORD

Detta äventyr är skrivet för den 6:e utgåvan av Drakar och Demoner. Äventyret är anpassat till 4-5 spelare med någorlunda erfarna rollpersoner, som bör ha uppnått yrkesnivån utövare. Själva äventyret bör uppskattningsvis ta 3-4 spelkvällar.

Runbergets Arv utspelar sig i norra Arje där oroväckande händelser har lett till att staden Volmar och det Gerbaniska klostret Järntornet är i fara.

Jag avråder starkt rollpersonerna att vara halvtroll eller tillhöra den nidendomska tron av den enkla anledningen att det blir svårt att hantera vissa situationer i äventyret.

Äventyrets grundidé är att det skall vara kul att rollspela både för spelledaren och spelarna.

Till slut vill jag passa på att tacka alla äventyrsskapare vars äventyr jag läst genom åren och hämtat inspiration ifrån. Ett stort tack också till Martin Lagnerö, Jörgen Karlsson, Mikael Sundvall, Niklas Brandt och Jonas Persson

Mikael Patocka

BAKGRUNDSHISTORIA

För åtskilliga dvärgåldrar sedan beslutade sig en grupp tappra Ymerhallsdvärgar för att bygga en utpost i norra delarna av Arje.

Tidigare expeditioner till regionen hade funnit ett lämpligt berg, ett av de största i hela bergskedjan, och geologerna hade bedyrat att berget skulle vara rikt på ädelmetaller och marmor av högsta kvalitet.

Vidare bedömde man att de trollstammar som bodde i regionen inte skulle utgöra något större hot. Dvärgarna beslutade sig därför att skicka iväg en expedition på trehundra nyfikna dvärgar för att påbörja byggandet av ett fäste samt för att påbörja exploateringen av berget och regionen. De oeniga trollstammarna kom snabbt att drivas bort från berget och dess omgivning.

För cirka 600 år sedan och sju dagsmarscher söder om berget beslutade sig en nybliven och hängiven krigare ur järnhandsorden för att grunda ett kloster för att behaga sin gud.

Hans namn var Alrik Erland. Till sin hjälp hade han Dvalin dvärgsarkitekten som hjälpte Alrik att bygga stommen i klostret, ett femton meter högt torn.

När tornet stod färdigt lämnade Dvalin klosterbyggandet för att hjälpa sina dvärgfränder i Runberget då de behövde hans kunskaper i utbyggandet av fästet.

20 år efter att klostret började byggas var det äntligen helt färdigbyggt och fick namnet Järntornet.

I klostrets närhet, hade en by uppkommit till följd av klosterbyggandet och Alrik fick äran att namnge den nya byn. Den fick namnet Volmar efter Alrik Erlands farfar.

Alrik omkom några år efter klostrets uppförande i en svår batalj med några av den närliggande skogens troll.

För 450 år sedan började klostret att härjas av en demon som av misstag hade framkallats av en magiker på besök i Järnklostret.

Efter svåra förluster och fruktlösa försök att förgöra demonen lyckades invånarna att stänga in och försegla demonen i ett av klostrets tornrum.

Efter en tid började dock klostrets invånare att påverkas negativt av demonens närvaro och man bestämde sig för att överge klostret. Klostret förseglades av en mäktig gerbanispräst.

För 300 år sedan hade berget, som nu hade döpts till Runberget, i stor utsträckning grävts ut av dvärgarna. De dvärgar som ursprungligen kom från Ymerhall hade nu skapat en ny gren i dvärgarnas släktskap.

Från denna stund kallades alla dvärgar från Runberget för Runbergets ättlingar, man valde också att behålla de starka banden man redan hade till Ymerhall.

Men en stor olycka väntade runt hörnet för Runbergsättlingarna. En gammal och vildsint järndrake hade uppmärksammat Runberget och dess rikedomar.

Den gamla järndraken var i stort behov av en ny boplats då den vida berömda drakdräpargruppen Bärsärkarna hade fördrivit järndraken från dess håla och lagt vantarna på hans enorma skatt.

Att gruppen Bärsärkarna bestod av dvärgar som drevs av sitt hat mot drakar gjorde bara valet av Runberget lättare för järndraken. Han kunde nu utkräva hämnd på dvärgarna, tillskaffa sig en ny håla samt viktigast av allt erövra en ny skatt.

Striden mot järndraken blev hård och lång men tillslut segrade järndraken och de få överlevande dvärgarna flydde från berget. De flesta av dessa flyktingar dräptes av skogstrollen utanför bergets beskydd men en liten skara överlevde och begav sig av på en lång marsch till det stora dvärgkungariket Ymerhall, som de alla härstammade ifrån. De närboende varelserna fick även de känna på drakens vrede och hela området avfolkades snabbt.

För 100 år sedan gick järndraken mot sin undergång då han redan levt längre än de flesta drakar i Trudvang.

Han dog av ålderdom, vakandes över sin stora dvärgskatt. Området runt bergmassivet blev åter lugnt och dess invånare började sakta men säkert att återvända, speciellt en viss skogstrollsklan som kallades Den vita pilens klan.

Trollklanen växte sig snabbt stark i frånvaro av den förr så aktiva och farliga järndraken. Byn Volmar hade under alla dessa år växt till en liten handelsstad i norra Arje.

För cirka ett år sedan försökte en grupp djärva äventyrare att ta sig in i dvärgfästet men de råkade utlösa en fälla som både begravde dem och ingången till dvärgfästets inre kammare. Skogstrollsklan Den vita pilen hade nu vuxit till 160 krigare och under blodiga omständigheter övertog gråtrollet Efgar befälet. Till sin hjälp hade han två halvtroll, magikern Tralkin och krigaren Syldar.

En annan grupp våghalsiga äventyrare under befäl av en helig krigare ur järnhandsorden bröt förseglingen runt klostret och dräpte demonen. Hjältarna hyllades i staden och återuppbyggnaden av klostret kunde påbörjas av mäster Halvar, överstepräst i staden Volmar.

För tre månader sedan bestämde sig dvärgaättlingar till Runberget, nu boende i Ymerhall, för att skicka ut en expedition på tjugo dvärgkrigare till berget för att undersöka om det nu fanns förutsättningar för att återbefolka berget.
Expeditionen hade ytterligare ett mål, nämligen att finna och återföra en specifik dvärgartefakt. Denna artefakt har ett stort symbolvärde för Runbergsättlingarna och är ett måste för ett eventuellt återtåg till Runberget.
Vad dvärgarna inte visste var att i järndrakens frånvaro har skogstrollsklanen vuxit sig stark och själva skickat ut en expedition till Runberget under befäl av självaste Efgar.
De båda expeditionerna drabbade samman och de starkt numeriskt underlägsna dvärgarna förlorade, dock lyckades de bringa stora förluster för skogstrollen.
Två av dvärgarna överlevde slaget, nämligen bröderna Goldor och Gildros. De svårt skadade bröderna sökte sig skydd i staden Volmar. Samtidigt intog Efgar och skogstrollsklanen Runberget.

INTRIG

Syldar och Tralkin härstammar båda från trakterna kring Volmar men har i hela sitt liv blivit utestängda från samhället då de båda är halvtroll.



Syldar förvägrades inträde i järnhandsorden fast han uppfyllde alla inträdeskraven.
Tralkin i sin tur blev utesluten från ett magikergille då han i kombination av att vara halvtroll började ägna sig allt mer åt de mörka besvärjelserna.
Dessa händelser eldade upp deras hat mot det mänskliga samhället som sedan deras barndom förvägrade dem saker som var självklara för de andra raserna.
Av en slump fann Syldar och Tralkin varandra i Volmar och bestämde sig för att ta hämnas på staden och dess invånare.
Då de hörde talas om trollens ökade aktivitet i norr bestämde de sig för att försöka använda trollen som redskap för sin hämnd.
Deras plan går ut på att först ta kontrollen öven en mindre stam skogstroll för att sedan förena fler stammar under deras befäl. När de till slut kommenderar en härsmakt stor nog tänker de attackera staden Volmar.
När de begav sig iväg på sin jakt efter en lämplig skogstrollsklan blev de överfallna av tre gråtroll, dock lyckades Syldar och Tralkin dräpa två av dem och det tredje gråtrollet Efgar skonades.
Efgar som gråtrollet hette manipulerades att slå följe med Syldar och Tralkin och blev en viktig bricka i deras hämnd. Med Efgars hjälp lyckades de sedan ta makten över skogstrollsklanen den vita pilen som de nu kan använda till sina mörka planer.

Tralkin fick av en slump reda på Runbergets existens och insåg att med dvärgarnas rikedomar och vapen kunde de tygla resten av trollstammarna som härjar i de norra bergsmassiven.
De bestämde sig för att skicka ut en stor expedition till Runberget bestående av Tralkin, Efgar och ett hundratal skogstroll.
Ödet gjorde att Ymerhallsexpedition och skogstrollsexpeditionen kolliderade inte långt från Runberget.
En stor strid bröt ut och alla dvärgar utom två dräptes. Men det blev en pyrrusseger. Förlusterna var förödande för skogstrollen som förlorade 73 klanmedlemmar.
Tralkin och Efgar bestämde sig ändå för att försöka sig på en ”stormning” av Runberget.
När de kom fram till Runbergets förvånades de av att huvudingång var spärrat av ett stort ras.
Det tog expeditionen sex veckor att gräva en sidoingång för att ta sig in i dvärgfästet.

När äventyret börjar så håller Tralkin på att försöka lista ut mysteriet med drakskatten och kungagraven, samtidigt som man överväger att låta Runberget bli skogstrollsklanens nya hemvist.
Tralkin kommer att vara kvar i Runberget under hela äventyret och därför kommer han endast in i bilden när äventyrarna anländer till Runberget.
Syldar har i sin tur blivit otålig och nöjer sig inte längre med små räder mot Volmars nordliga pälskaravaner, han har bestämt sig för att storma klostret Järntornet som hämnd för sin uteslutning.

Kapitel 1. Staden Volmar



ÄVENTYRETS BÖRJAN

Ni kämpar mot den kalla blåsten och den regnblöta snön som faller tungt från himlen. Ni förbannar hela tiden er orienterare som redan har förlängt er resa till staden Volmar med tre dagar.
Ni inser alla att pälskaravanen ni skulle beskydda redan har lämnat Volmar och därmed också ert levebröd de närmaste två veckorna.
Vägen ni färdas på liknar mer en lerig åker än en väg och ni fastnar hela tiden i djupa lerpölar.
Ni hade hört att vintern skulle komma snabbt i dessa nordliga trakter men ni kunde inte i er vildaste fantasi tro att den skulle komma inom loppet av några dagar.
Det har hunnit bli kväll och just när ni bestämt er för att slå läger för dagen skriker någon i sällskapet till och alla andra skyndar till.
Bakom kullen ni befinner er på kan man på avstånd, kanske 2-3 km bort, se mängder av ljus som bara en stad kan utstråla.
Optimismen stiger i sällskapet och alla planer på att slå läger skingras, ni bestämmer er snabbt för att ta er till staden redan ikväll.
När ni kommer närmare kan ni se en cirka sex meter hög kvadratformad stadsmur. Framför en av de fyra portbyggnaderna kan ni se tre vakter som står och huttrar i det bistra vädret.

Äventyrarna kommer till staden sent på eftermiddagen och det är hög tid att ta in på ett varmt värdshus och se till att få något annat än proviant i magen.
Volmars invånare är väldigt intoleranta mot halvraser och då speciellt mot halvtroll.
Halvtroll kommer inte under några omständigheter att släppas in i staden. Lyckas någon att ”smita” in kommer denna snabbt att upptäcka att det är näst intill omöjligt att finna någon plats att sova på. Man är helt enkelt inte välkommen som halvtroll.
Halvalver bör dölja sin identitet då man annars riskerar att råka ut för samma sak.

STADEN VOLMAR

Volmar är en liten stad på cirka 600 invånare. Staden har en bred mur som är kvadratisk till sin form. Själva muren är sex meter hög och saknar murtorn.
I muren finns det fyra portbyggnader, ett i varje vädersträck som används dels som inpassager till staden och dels till försvar vid ett eventuellt angrepp.
Portbyggnaderna fungerar också som kaserner för stadsvakten. Utanför varje port står det alltid tre vakter på post från morgon till kväll då portarna är öppna.
Det går inte att komma in i staden under några andra tider om man inte har ett speciellt portbrev som tillåter detta.
Inga vapen tillåts i staden, inte ens dolkar. Om rollpersonerna lämnar in sina vapen till portvakten förvaras de i porthuset och får ett vapenbrev. När de sedan lämnar staden får de tillbaka sina vapen.

STADSVAKT

Stadsvakten består av ett 40-tal män i god kondition.
Vid orostider dubblas vakten.

Ras: Människa
Yrke/YN: Krigare/Lärling

Styrka	14
Fysik	13
Smidighet	10
Storlek	13
Intelligens	10
Psyke	10
Spiritus	10
Karisma	10
Skadebonus:	1T3
Kroppspoäng:	54
Förflyttning:	L12
IM:	+1
SM:	+1

Attack 1: FV 10
Parering 1: FV 10

Vapen:
Bredsvärd, 2T6+1
Kortspjut, 1T8+1
Liten sköld

Rustning:
Nitat läder, RV 4

Färdigheter:	**FV**
Köpslå	5
Slagsmål	12



A. Stadsmuren

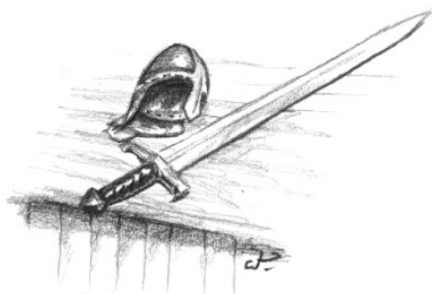
Ni blickar upp på en sex meter hög och tre meter bred mur som leder runt hela staden endast för att brytas av portbyggnader vid fyra tillfällen.
Murens form är kvadratisk och det verkar endast vara möjligt att komma upp på muren genom portbyggnaderna.

Muren är främst designad för att invånarna lättare ska kunna delta i försvaret vid ett eventuellt anfall mot staden. Det är därför som muren är så bred om man ser till höjden.

B. Portbyggnad

Ni kan se en bred rektangelformad portbyggnad som spärrar vägen in i staden och därmed också ut ur staden.
Vid portbyggnadens utsida kan ni se tre vakter som noga granskar alla resenärer på väg in i staden.

Portarna är öppna från morgonen till kvällen. Förutom de tolv vakterna vid portbyggnaderna så står det alltid två vakter utposterade vid borgmästarens hus och stadshuset. Dessutom går fyra vakter som är uppdelade i två patruller runt i staden för att upprätthålla ordningen och kasta ut ovälkomna gäster.
De resterande tjugo vakterna vilar eller ligger i jourtjänst.



C. Stortorget

Ni vandrar ut på ett stort torg som verkar vara den centrala punkten i staden. Ni kan höra hur folk försöker överrösta varandra, det är stor rörelse på torget och atmosfären är jäktad.
Ni kan se flera stånd som säljer bruksföremål och livsmedel. Runt torget kan ni se flera intressanta byggnader.

På natten är torget tomt och det är förbjudet att sälja några varor.

D. Borgmästarens hus

Ni stannar nyfiket upp framför ett stort hus. Huset är tillverkat av någon gulaktig sten som verkar vara ett populärt byggmaterial bland de rika i staden.
Huset omringas av en vacker trädgård som i sin tur omringas av en 1,5 meter hög stenmur som är utrustad med en järngrind som är öppen.
Utanför grinden står det två stadsvakter som verkar en aning uttråkade.

Se kapitel ”Möte med Goldor” för mer information.

E. Gerbaniskyrka

När ni vandrar runt i staden kan ni se hur en byggnad reser sig över alla andra byggnader.
Ni börjar mödosamt ta er till platsen och väl framme ser ni av designen att byggnaden är rest i någon religions namn.
Vid en närmare granskning ser ni att alla fönster samt dörrar är igenbommade.

När demonen fördrevs ur klostret för ett år sedan tog översteprästen Halvar sitt pick och pack för att ge sig av till klostret.
Han tog naturligtvis med sig alla andra präster och kyrkan lämnades tom. När renoveringen av klostret är färdig och man har full bemanning är det meningen att några präster skall återvända till kyrkan för att återfå en närhet till Volmars invånare.
Frågar man någon i staden varför byggnaden är övergiven så vet alla att prästerna begav sig till klostret för att bosätta sig där och ingen vet när de kommer tillbaka.
Alla vet också att klostret ligger en halv dagsmarsch från Volmar.

F. Stadshuset

Ni blickar ut över en bred och magnifik byggnad. Ni ser också en bred trappa som leder upp till en stor vacker dubbeldörr av trä.
Framsidan av byggnaden ramas in av fyra stora pelare där vackra ingraveringar kan skådas.
Framför dubbeldörren står två stadsvakter som noga kontrollerar alla på väg in i byggnaden.
Ni noterar också att byggnaden är tillverkad av sten vilket är ovanligt i staden.

Det är här rollpersonerna löser alla administrativa problem de kan tänkas stöta på i Volmar.
I byggnaden jobbar bland annat borgmästaren och den petige notarien Drej vars uppgift är att kontrollera allas ärenden och noga bokföra dessa.



G. Handelsmännens gille

Ni ser en stor byggnad i trä där det verkar vara en stor aktivitet. Många är människorna som passerar genom dörrarna och alla verkar ha väldigt bråttom.

Om rollpersonerna behöver kontakta någon i staden då det gäller handel eller inköp så är det här den rätta platsen för det.
Här avgörs alla handelskonflikter och det är även här som handelsavtal sluts. Om rollpersonerna kommer i kontakt med Ansgar så är det här man kommer att träffa honom då han dagligen arbetar i gillet.

H. Bibliotek

Ni ser ett litet stenhus som inte verkar väcka något intresse från Volmars invånare. Över trädörren på husets framsida kan ni se en träskylt där det står Bibliotekarium.

I huset jobbar den gamle bibliotekarien Torgar. Om spelledaren vill kan utvalda stycken av äventyrets bakgrund som handlar om staden och klostret läsas upp vid ett lyckat Historia-kast.



I. Smedja

Långt innan ni ser byggnaden kan ni höra slag som klingar högt. Lätet är otvivelaktigt stål som möter stål som ni alla allt för ofta fått erfara.
När ni kommer fram till byggnaden kan ni se ett halvöppet trähus där en bastant man jobbar med något som verkar ta formen av ett svärd.
Intill trähuset står ett annat hus som verkar vara ett bostadshus.

I smedjan arbetar smeden Dano som är något så ovanligt som en smed som har Hantverk Smide FV 18.

ANSGAR

Det är Ansgar som styr det ekonomiska i staden Volmar då han är helt utan konkurrenter på handelsområdet.
Detta har resulterat i att befolkningen har delad sig i två läger, de som gillar Ansgars monopol och drar nytta av det och de som missgynnas och därmed ogillar honom, vilket är en ganska stor del av befolkningen.
Ansgar är fysiskt välbyggd och ger ett strikt och enkelt intryck. Han är 40 år gammal och hans gråa hår är snaggat. Han har blågrå ögon.

Ras: Människa
Yrke/YN: Handelsman/Mästare

Styrka	12
Fysik	14
Smidighet	11
Storlek	14
Intelligens	16
Psyke	12
Spiritus	10
Karisma	14
Skadebonus:	1T3
Kroppspoäng:	61
Förflyttning:	L13
IM:	-
SM:	-

Attack 1: FV 10
Parering 1: FV 10

Vapen:
Kortsvärd, 1T8+2
Dolk, 1T6+2

Rustning:
Tjockt tyg, RV 2

Färdigheter:	**FV**
Köpslå	15
Övertala	10

J. Vapen- och Utrustningsaffär

Ni ser en enkel träbod där det sitter en stor färggrann skylt över den enkla dörren. På skylten kan ni läsa Torfinns vapen och utrustning.

I affären jobbar Torfinn som är en man i 40-årsåldern och dessutom är en gammal äventyrare. I hans affär kan man hitta all utrustning man kan tänkas ha nytta av i ett äventyr och dessutom rustningar och vapen.
De vapen Dano tillverkar säljs här men det går naturligtvis att beställa vapen direkt från Dano.
Tillverkningstiden är då ungefär tre dagar. Torfinn har genom dåliga erfarenheter dragit på sig ett ogillande av alver och halvalver och är naturligtvis en expert på att upptäcka dessa.
Konsekvensen av detta är att priserna som annars är normala (vilket är ovanligt i Volmar) går upp med 50 procent för dessa individer. Det tåls att säga att det är väldigt svårt att få tag på äventyrsutrustning någon annanstans i Volmar.
Det går inte för sig att de övriga medlemmarna köper utrustning till eventuellt alvfolk för Torfinn lägger deras nunor på minnet och tar 50 procent mer för all utrustning som inte är köpt för eget behov.
Börjar rollpersonerna bråka angående denna rasfråga kontaktar Torfinn stadsvakten.

K & L. Värdshus

Leenden sprider sig bland sällskapet. Ni kan höra skratt och det välkända ljudet av glas som möter varandra i en skål.
Huset ni står framför är utan tvivel ett värdshus och ni känner redan värmen från eldstaden och doften av nylagad mat.
På en skylt ovanför huset kan ni läsa namnet på värdshuset.

Värdshuset Det döda skogstrollet (K) är ett värdhus av normal standard men en aning stökigare än värdshuset Gardafinn. Värdshuset drivs av en tjock man vid namn Naldar som uppmanar nya gäster till att dricka mycket och dricka dyrt.
Gardafinn (L) är ett standardvärdshus som drivs av änkan Ledra som ständigt spanar efter unga män med rätt utseende och den rätta börsen, då hon anser att det är dags att gifta bort sin dotter Valna.
Valna hjälper till med skötseln av värdshuset och är dessutom väldigt flörtig av sig, vilket vid mer än ett tillfälle har föranlett att stadsvakten har tvingats befolka arresten.
Gardafinn har fått sitt namn efter den heliga krigare som med hjälp av sina vänner dräpte demonen som höll klostret Järntornet i sitt våld.



Kapitel 2. Möte med Goldor



UPPDRAGET

På stadens stortorg finns det flera pergament uppsatta med vaxad yta för att skydda mot regn och snö. Pergamenten uppmanar tappert folk att ta kontakt med borgmästaren Eskil Lage då han behöver hjälp med en svår uppgift och att en rik belöning väntar den som accepterar uppgiften.
Borgmästarens hjälpreda, den 20-åriga Nilvar går också runt på värdshusen och spanar efter lämpliga personer för uppdraget. Du som spelledare kan se till att Nilvar befinner sig på deras värdshus och på så sätt får kontakt med borgmästaren och dvärgen Goldor.

Borgmästaren Lage bor i de östra delarna av Volmar där de mer välbärgade stadsborna i staden bor. Lage bor i ett stort hus byggt av en gulaktig sten som verkar vara ett populärt byggmaterial bland de rika.
Lages hus omringas av en vacker trädgård som i sin tur omringas av en 1,5 meter hög stenmur med en järngrind. Utanför grinden står det alltid två stadsvakter som bara släpper in äventyrarna om de uppger sitt ärende.
När äventyrarna knackar på dörren öppnar en man i 50-årsåldern. Mannen presenterar sig som borgmästare Lage. När äventyrarna anger sitt ärende så släpper han in dem.

Ni följer efter Lage in i hans hus. Omedelbart kommer ni in i en stor väntehall med flera dörrar och en trappa som leder uppåt. Lage öppnar den vänstra dörren närmast er och ni följer med Lage in. När ni passerat genom dörren kommer ni in i ett rum som bara innehåller sex bekväma fåtöljer ett litet bord och en tänd eldstad.
När ni studerar rummet närmare ser ni att det sitter en kortvuxen person i en av fåtöljerna som är vänd bort från er. Lage ställer sig intill väggen och avvaktar. Den lilla mannen som nu vänder sig mot er visar sig vara en dvärg.
Dvärgen har ett stort brunt skägg som verkar vara på väg att ta över hans ansikte. Ni kan se runor inristade överallt på hans kropp och två stora ärr som verkar vara nyläkta, ett över höger underarm och ett på den vänstra kinden.

Dvärgen tar till orda: ”Mitt namn är Goldor, det uppdrag jag skall presentera för er är av största vikt för mitt folk, Runbergsättlingarna.
Allt började då berget var ungt. För flera dvärgåldrar sedan beslutade sig en grupp Ymerhallsdvärgar för att skapa en utpost i norra Arje.

Expeditioner till regionen hade hittat ett lämpligt berg, ett av de största i hela bergskedjan som visade sig vara rikt på marmor och ädelmetaller.
Man bedömde att de trollstammar som bodde i regionen inte utgjorde något större hot och beslutade sig för att skicka iväg trehundra dvärgar för att bygga ett fäste samt för att börja exploatera berget och regionen.
De oeniga trollstammarna drevs snabbt på flykt. För cirka 300 år sedan hade nu berget, som döpts till Runberget, grävts ut av mina förfäder, men en stor olycka väntade bakom hörnet.

En gammal och vildsint järndrake hade uppmärksammat Runberget och dess rikedomar. Striden mot järndraken blev hård och lång och till slut segrade järndraken. De få överlevande dvärgarna flydde från berget.
De flesta av dessa flyktingar dräptes av skogstrollen utanför bergets beskydd, en liten skara överlevde dock och de begav sig av på en lång marsch till det stora dvärgkungariket Ymerhall.

Ni ser att Goldor tar ett djup andetag och fortsätter. ”För tre månader sedan beslutade sig dvärgättlingar av Runberget i Ymerhall för att skicka ut en expedition på tjugo dvärgkrigare för att undersöka om det fanns förutsättningar för att åter befolka berget. Den förr så aktiva järndraken hade inte synts till på flera årtionden. Förutom att undersöka berget skullle expeditionen även hämta tillbaka en dvärgartefakt som har ett stort symbolvärde för Runbergsättlingarna. Denna artefakt är ett måste för ett eventuellt återtåg till Runberget.
Men vår expedition råkade ut för ett bakhåll, starkt underlägsna förlorade vi kampen mot en stor här av skogstroll. Dock lyckades vi fälla ett stort antal troll”, säger Goldor och ler.
Han tar en kort paus och fortsätter: ”Endast två ättlingar överlevde och det var jag Goldor och min bror Gildros. Svårt skadade tog vi oss hit till Volmar för att söka skydd.
Eftersom jag själv måste vaka över min fortfarande svårt skadade bror och inom en snar framtid återvända till Ymerhall för att rapportera så behöver jag er hjälp.
Jag behöver några tappra själar som kan ta sig in i Runberget och hämta den viktiga dvärgartefakten för att göra återtåget till Runberget möjligt för mitt folk. Accepterar ni uppdraget?”

Goldor erbjuder äventyrarna allt guld och annat värdefullt som kan tänkas finnas kvar i Runberget. Men detta gäller bara en vända och med måtta. Goldor accepterar inte att man återvänder till berget för att hämta mer skatter eller tar med sig exempelvis en vagn.
Han och hans vänner skulle se det som en grov plundring och det skulle bli en ärosak att finna äventyrarna för att dräpa dem.
Äventyrarna har tre veckor på sig innan han måste återvända till Ymerhall. Han förklarar också var de kan finna de tre dolda sidoingångarna in i Runberget och var någonstans i bergskedjan Runberget är beläget. Vidare berättar han den ramsa som man behöver uttala på dvärgiska för att öppna de dolda sidoingångarna.
Ramsan lyder: ”Dvalin, gruvornas herre, låt sten öppna sig”.

Goldor vet inte om det bor någon i Runberget och vill inte spekulera i ämnet. Dock menar han att det är oroväckande att skogstrollen har blivit så aktiva i området.
Vidare förklarar han att artefakten han vill åt är en stridshammare som lätt känns igen då den har en stor grön ädelsten på skaftets ända.
Lage är också högst oroad över trollens stora aktivitet och erbjuder rollpersonerna 200 silvermynt var för att leverera ett varningsbrev till översteprästen Halvar.
Halvar bor i klostret Järntornet som är beläget cirka fyra timmars färd väster om staden Volmar.
Innan rollpersonerna lämnar borgmästarens hus överlämnar han en karta över området som de kommer att färdas igenom (se karta på sidan 11).

Om du som spelledare tycker att rollpersonerna bör få en större belöning kan Ansgar kontakta och anlita dem för att ta reda på vad som händer med hans pälskaravaner.
Han är villig att ge dem 1000 silvermynt per person för att få reda på informationen.
Det är givetvis Den vita pilens klan som ligger bakom attackerna på pälskaravanerna. Om rollpersonerna inte vill bege sig till klostret hoppar du över kapitel 3 och påbörjar kapitel 4 direkt. Rollpersonerna kommer senare att få höra om attacken mot klostret och det är upp till dig att bestämma hur det gick.

ESKIL LAGE

Borgmästaren Eskil Lage bor i den finare östra delen av staden med sin fru och sina två döttrar. Han är i 50-års åldern, av normal längd och kanske en aning överviktig.
Han har grått axellångt hår. Eskil är en lycklig man då han har det bra ställt och en av hans döttrar ganska nyligen undvek döden i form av den hemska sjukdomen svartsmitta.
Han försöker styra staden så bra han kan och lyckas skapligt, dock har det blivit allt svårare på senaste tiden då Ansgar har fått en alldeles för stark ställning i staden. Eskil hoppas att det med tiden skall uppstå balans i handeln.

Ras: Människa
Yrke/YN: Borgmästare/Mästare

Styrka	10
Fysik	12
Smidighet	11
Storlek	11
Intelligens	14
Psyke	12
Spiritus	11
Karisma	11
Skadebonus:	-
Kroppspoäng:	56
Förflyttning:	L11
IM:	-
SM:	-

Attack 1: FV 10
Parering 1: FV 10

Vapen:
Dolk, 1T6+3 (BV15)

Rustning:
Tjockt tyg, RV 2

Färdigheter:	**FV**
Köpslå	14
Övertala	10

Utrustning & värdeföremål:
Eskil bär alltid på sin mästarsmidda ämbetsdolk.

GOLDOR



Runbergsättlingen Goldor är av normallängd när det gäller dvärgar.
Han har fem runor inristade på sin kropp, en mellan skuldrorna, en på vänster överarm, en på höger underarm, en på höger vad och slutligen den mest märkbara sitter på hans panna.
Goldor har ett stort yvigt brunt skägg som han brukar tvinna på när han berättar något viktigt eller som han anser spännande. Han har gråa ögon och två stora tydliga ärr som verkar vara nyläkta, ett över höger underarm och ett på den vänstra kinden.

Ras: Dvärg
Yrke/YN: Helig krigare/Utövare

Styrka	18
Fysik	15
Smidighet	10
Storlek	8
Intelligens	11
Psyke	15
Spiritus	14
Karisma	11
Skadebonus:	1T3
Kroppspoäng:	66
Förflyttning:	L9
IM:	+1
SM:	-2

Runor:
Hammarnävar
Krigarens själ
Smedens hjärta
Stenskugga
Yukks bett

Attack 1: FV 10
Attack 2: FV 10
Parering 1: FV 8

Vapen:
Stridsyxa, 2T6+3
Lätt armborst, 2T6+2
Liten sköld

Rustning:
Ringbrynja, RV 6

Färdigheter:	**FV**
Finna dolda timg	10
Geologi	10
Lyssna	8
Smyga	8
Övertala	10

Förmågor:
Mörkersyn

Utrustning & värdeföremål:
Ett guldarmband med en svart runa som visar att Goldor är en Runbergsättling (värde 200 gm).

Kapitel 3. Klostret Järntornet

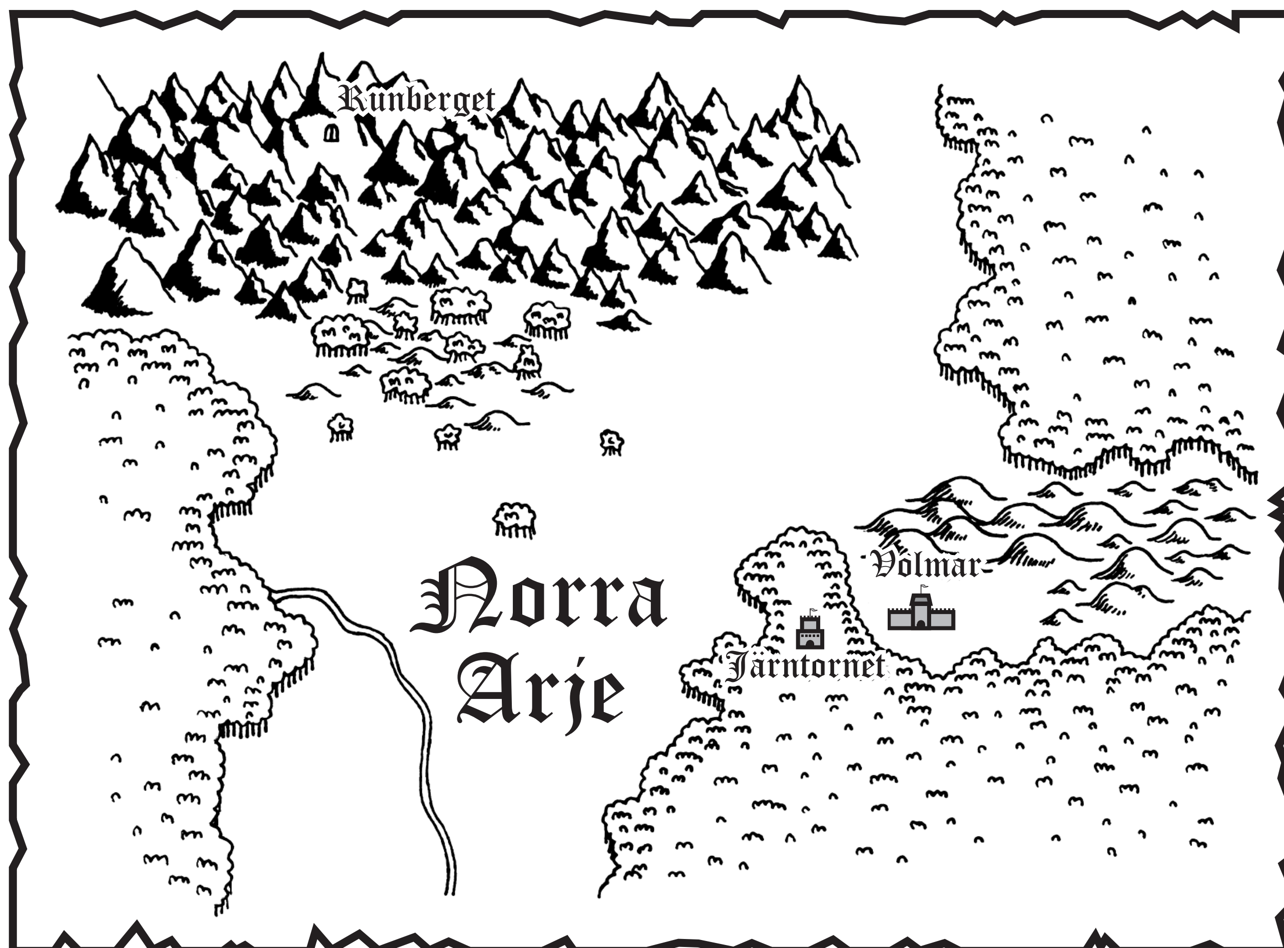


FÄRDEN TILL KLOSTRET JÄRNTORNET

Färden från Volmar till klostret tar cirka fyra timmar till fots. Vägen till klostret övergår till en bred stig efter en timmes färd, därefter blir träden fler och fler tills det liknar en urskog med tät vegetation.
Det känns lite kusligt de återstående tre timmarna av färden då man inte har någon riktig inblick in i skogen från stigen.
Lyckas någon med ett lätt Spåra-kast (+5) ser man att stigen nyligen har breddats. Inget av betydelse händer under färden till klostret.
Det börjar snöa allt mer när rollpersonerna kommer längre in i skogen och den förvandlar marken vit. Det blåser kraftigt i de öppnare partierna av skogen.

KLOSTRET JÄRNTORNET

När vägen som snarare kan beskrivas som en bred stig böjer av till höger slås ni med häpnad då ni ser en stor magnifik svart byggnad. Klostret som tidigare doldes av skogen står nu framför er i en stor nyuthuggen glänta. Klostret sträcker sig 15 meter upp mot himlen, vid den högsta punkten kan ni se fyra svarta flaggor fladdra med snön i vinden. Ni kan urskilja nävar, järnringar och röda järnhänder som alla är symboler för Gerbanis.
Ni kan se att grunden på klostret består av en grå sten som sedan övergår till svart trä cirka fyra meter ovan mark. Efter cirka tio meter övergår klostrets form till kvadratisk och byggmaterialet ser ut att vara någon slags järnfärgad sten.
Överallt täcks klostret av byggnadsställningar där människor ivrigt arbetar för att återställa klostret till sin forna glans. Ni kan se att de är mycket nära målet nu.
Er koncentration bryts när ni hör ett rop. Ni tittar upp och ser hur två heliga krigare i svarta ringbrynjor går mot er med raska steg. På de svarta ringbrynjorna finns ett emblem som föreställer en röd järnhand som håller i en järnring.



De heliga krigarna uppträder stelt och behandlar äventyrarna bryskt om de inte säger att de bringar bud åt Halvar. De får även ett bra bemötande om någon av äventyrarna tillhör Gerbanis.
Klostret bemannas för tillfället av elva munkar, Halvar, Torvald (klosteransvarig munk) och en vaktstyrka på nio heliga krigare.
Det stora antalet heliga krigare kan förklaras med att klostret befinner sig på den Gerbanska trons utkant, stormländerna ligger nära men inte så nära som Halvar skulle önska.
Det finns även ett tjugotal arbetare som arbetar med allt från restaureringen av klostret till att laga mat och sköta om de vardagssysslor som inte munkarna tar hand om.

ETT VARMT VÄLKOMNANDE

Halvar välkomnar rollpersonerna varmt när de överlämnar brevet till honom och ber dem stanna över natten då mer än halva dagen redan har gått. ”Natten är på väg och de fördömda trollen blir allt mer påflugna” säger Halvar. Ger sig rollpersonerna iväg så missar de attacken och det är upp till dig som spelledare att bestämma hur attacken gick. Gå till kapitel 4 ”Färden till Runberget”. Stannar de får de sova där det finns plats.

HALVAR

Halvar ger ett avspänt och trevligt intryck som bara en präst kan göra. Det enda som får honom att bli sträng är när religiösa frågor och uppbyggandet av klostret diskuteras. Då brukar han spänna blicken i personen i fråga tills han får som han vill.
Halvar är lång och reslig med sina dryga två meter. Dock har åldern börja ta ut sin rätt och Halvar kan inte längre vara lika aktiv som han skulle vilja. Halvar klär sig alltid i svart kåpa och är 64 år. Han har inget hår då alla munkar i klostret rakar sina huvuden regelbundet.

Ras: Människa
Yrke/YN: Präst/Mästare

Styrka	8
Fysik	8
Smidighet	10
Storlek	15
Intelligens	17
Psyke	15
Spiritus	18
Karisma	12

Skadebonus:	-
Kroppspoäng:	59
Förflyttning:	L13
IM:	+1
SM:	-2

Böner:
Blödande sår
Giv mig styrka
Kraft och mod
Rena sår
Stridsrop
Stridstrans
Åskvigg

Attack 1: FV 10
Parering 1: FV 10

Vapen:
Trästav, 1T8

Rustning:
Tjockt tyg, RV 2

Färdigheter:	**FV**
Administration	15
Botanik	12
Första hjälpen	12
Geografi	10
Heraldik	8
Läkeörtskunskap	12
Tala Estiatika	16
L/S Estiatika	16
Tala Nordvrok	17
L/S Nordvrok	17
Räkna	17
Zoologi	12

Utrustning & värdeföremål:
Helig gerbanismedaljong med en symbol som föreställer fyra nävar som slår mot varandra.

BESKRIVNING AV JÄRNTORNET

Varje plats i klostret beskrivs kort då det är spartanskt inrett och det inte är meningen att äventyrarna ska utforska klostret i traditionell mening.
På klostrets östra sida ligger det en välvårdad kyrkogård där klostrets tidigare invånare ligger begravda.
Förgården till klostret skyddas av en fyra meter hög och två meter bred mur av samma gråa sten som har använts till klostrets grund. Ingången till förgården spärras av två stora dubbeldörrar av järnbeslaget trä.
Varje ruta på kartan motsvarar 2x2 meter.

Generellt

Alla rum är upplysta på natten med fackelsken. Vid en eventuell strid får alla –3 i FV. Det finns endast fönster på övervåning. Alla dörrar i klostret är gjorda av trä.

1. Gård

På gården är det ständig rörelse dagtid då det är knutpunkten för alla arbetare som arbetar med restaureringen. Det är inte heller en ovanlig syn att se några heliga krigare träna med sina svärd.
Portarna står öppna på dagen och stängda på natten. Nattvakten består alltid av tre heliga krigare som bevakar porten.

2. Förråd

I förrådet finns det diverse verktyg och annan utrustning som används till restaureringen och det dagliga behovet på klostret.

3. Smedja

Här tillverkas alla metallföremål för klostrets restaurering och för det dagliga behovet. Även endel verktyg förvaras här. På dagen arbetar det två arbetare här.

4. Ladugård

I ladugården finns det för närvarande fyra kor och ett tiotal grisar. På dagen arbetar en arbetare här.

5. Stall

I stallet finns det fyra ridhästar. Det finns fem lediga spiltor där rollpersonerna kan ställa sina hästar när de övernattar på klostret. Hästarna kommer att tas omhand av den arbetare som normalt arbetar här.

6. Latrinerna

Här finns latrinerna som används alldeles för sällan av arbetarna och ofta av munkarna och de heliga krigarna.

7. Munkceller (4 st)

För närvarande är alla celler spartanskt inredda och endast en är bebodd av Torvald. Hans cell är inte låst och innehåller endast munksaker. Det finns inget av värde i rumm-

et. De övriga tre cellerna fungerar som gästrum tills fler munkar anländer till klostret.
Tre av rollpersonerna kommer placeras här vid en eventuell övernattning.

8. Järnhandsordens förråd

I förråden förvaras de heliga krigarnas rustningar, vapen, sadlar, vimplar och annan utrustning.
Dörrarna till förråden är bastanta järnbeslagna trädörrar som är låsta. Alla heliga krigare har varsin nyckel till förråden. På dörrarna finns järnhandsordens emblem.

9. De heliga krigarnas celler (9 st)

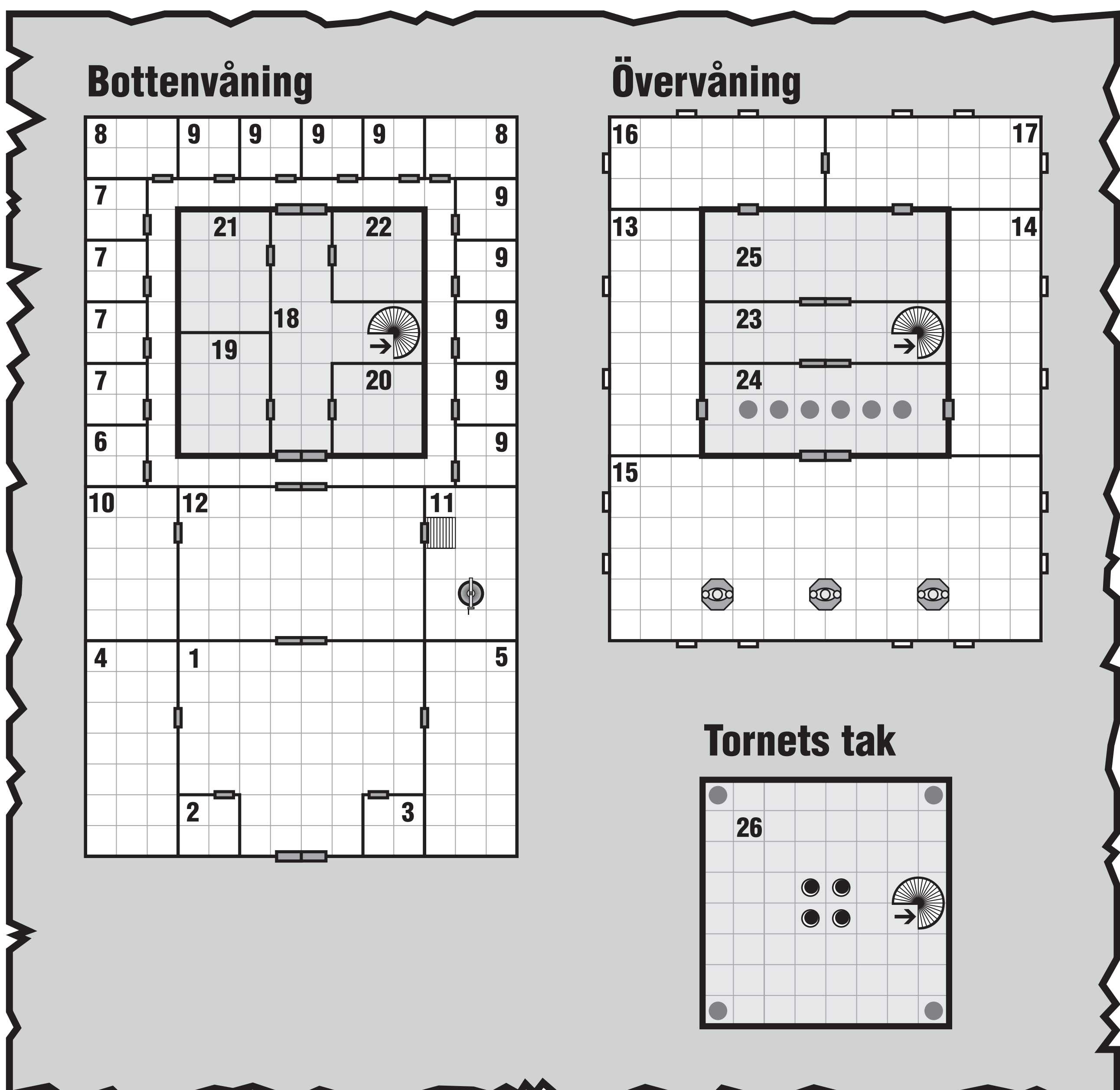
Alla de nio cellerna är spartanskt inredda och för närvarande bebos åtta av cellerna av de heliga krigarna. Dörrarna är sällan låsta och i cellerna förvarar krigarna sina privata ägodelar. I varje cell finns det saker värda 2T20 gm.
Om någon rollperson är helig krigare kommer han erbjudas den obebodda cellen. Annars kommer den att förbli tom under äventyrarnas vistelse på klostret.

10. Kök

Ett stort normalt inrett kök. I köket finns all den utrustning som behövs för att hålla ett sextiotal personer mätta. Det finns en stor spis i rummet och ett stort stenbord där kockarna bereder maten. Normalt arbetar det två arbetare här.

11. Matförråd

En trappa leder ned till ett rum cirka fem meter under marknivå där mat förvaras i kyliga förhållanden. Rummet



är välfyllt med mat och det finns även en brunn i förrådet där allt vatten som behövs i klostret hämtas.

12. Matsal

En spartanskt inredd matsal med ett stort långbord. När det vankas mat sätter sig klostrets invånare vid bordet i strikt hierarkisk ordning. Längst till höger sätter sig Halvar och Torvald. Sedan kommer kaptenen över de heliga krigarna. Efter det kommer krigarna och noviserna. Till sist sätter sig alla arbetarna på den vänstra sidan av bordet.
När middagen serveras får rollpersonerna sitta med arbetarna om de inte tillhör Gerbanis såklart.

13. Arbetarnas sovsal

Arbetarnas sovsal innehåller 20 sovplatser. Salen är inredd med tio dubbelsängar och 20 små skåp och bebos av 20 arbetare som jobbar med restaureringen av klostret och andra dagliga sysslor. Normalt sett finns det alltid några arbetare som vilar sig här.

14. Novisernas sovsal

Novisernas sovsal innehåller 20 sovplatser. Salen är inredd med tio dubbelsängar och 20 små skåp och hälften av platserna är upptagna av de 10 noviserna.
Här får de resterande rollpersonerna sova om de inte fick plats i de fyra cellerna som finns på bottenvåningen.

15. Böne- och samlingsplats

En väldigt stor och enkel bönesal där man tillber Storme. Det finns tre stora statyer som avbildar Alrik Erland, grundaren av klostret.
En staty föreställer honom när han är klädd i den svarta ringbrynja som han bar som medlem av järhandsorden.
En staty förställer honom när han bär en enkel munksärk och slutligen föreställer en staty honom som enkel man av bondeklassen.
Orsaken till att statyerna står här är att man ville att avbilderna av Alrik skulle stå Storme så nära som möjligt.
Inte på något sätt tillber man Alrik eller håller honom högre än Storme.

16 & 17. Skriv- och studiesalar

I dessa två salar skriver och studerar munkarna böcker. Det finns alltid en eller två munkar i salarna som sitter djupt koncentrerade i sitt arbete.

18. Korridor

I denna korridor finns inget av intresse förutom en stor spiraltrappa som leder uppåt i tornet. Alla dörrar i tornet är gjorda av trä. De dörrar som leder ut till klostret är smidda av metall och är därmed väldigt robusta och hållbara. Är samtliga järndörrar stängda så är tornet mer eller mindre immunt mot eld vilket man kan tacka den dvärgiska arkitekturen för och det material tornet är byggt av.
Dubbeldörrarna av järn är väldigt tunga och det krävs fem män (STY 55) och 10 SR för att stänga dörrarna. För vanliga enkla järndörrar krävs det 22 i STY och 2 SR.

19. Stearinverkstad

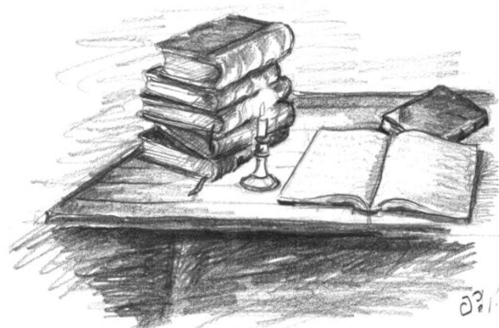
Här är det meningen att klostret åter skall tillverka sina vackra svarta stearinljus som förr var så populära i hela Arje. Detta i syfte för att dra in pengar till klostret.
All material som behövs har dock inte hunnits införskaffats än. Man väntar otåligt på den sista leveransen.

20. Fängelsehåla

Här hölls demonen inspärrad men nu använder man den gallerförsedda hålan som arrest för ovälkomna gäster. Dörren är låst.

21. Halvars sovrum

Ett lite lyxigare rum om man jämför med resten av klostret. Här finns en stor säng, skrivbord, skåp, kista och en liten bokhylla. I bokhyllan finns det böcker som främst handlar om klostrets historia och räkenskaper. I rummet finns det värdesaker för 4T20 gm.



22. Kaptenens rum

Mycket likt Halvars rum men en aning mindre. I rummet finns det värdesaker för 4T20 gm. Rummet bebos av den högst rankade helige krigaren (kaptenen).

23. Korridor

En enkel korridor som innehåller två stora dubbeldörrar av trä och en stor spiraltrappa som både går upp och ner.

24. Sal

En stor sal vars mitt upptas av sex stora pelare. På samtliga pelare och väggar finns ett flertal vapenmärken över länder med stark Gerbanistro och stora släkter i dessa länder vars bidrag starkt har bidragit till Gerbanis utvidgning i Trudvang och klostrets byggnad.

25. Bibliotek

Ett stort bibliotek som innehåller hundratals böcker på Trudvangs alla språk. I rummet finns det även fyra mysiga röda skinnfåtöljer. Letar man noga hittar man även ett exemplar av den hädiska boken Jorges Bestiarium.

26. Tornets tak

På tornets tak finns det ett bröstvärn som går runt hela tornet, fyra pelare som används som flaggposter och fyra stora fyrfat. Fyrfaten tänds vid fara men eftersom det är fyra timmars färd till Volmar så tar det ett tag innan en eventuell undsättning kommer.



ANFALLET MOT KLOSTRET JÄRNTORNET

Anfallet mot klostret Järntornet kommer när samtliga i klostret utom nattvakten (tre heliga krigare vid porten) sitter ner i matsalen och precis påbörjat middagen. Det är vid sjutiden och det har blivit väldigt mörkt.

Det har blivit kväll och ni sitter alla runt ett avlångt middagsbord. Halvar har tackat Storme för maten och alla börjar glupskt att sätta i sig maten.
Ni känner att vintern är här då det är väldigt svårt att hålla värmen i den stora salen. Samtliga runt bordet sitter med tjocka tygdräkter för att hålla värmen.
Ni ser att de heliga krigarna då och då spanar mot sina vapen vid vapenstället och ni hoppas att det är ett rent reflexmässigt beteende då trollen aldrig vågat sig nära klostret.
Plötslig slås de stora dörrarna ut till klostergården upp och in rusar kaptenen för nattvakten i full stridsmundering.
"Trollen attackerar klostret "skriker han för att snabbt vända om och rusa tillbaka till gården.
Samtliga arbetare och munkar utom Halvar börjar snabbt röra sig mot de inre delarna av klostret, ni kan höra någon säga, "till tornet".
Samtliga krigare springer mot vapenstället för att sedan springa ut till klostergården för att försvara klostret. Halvar tittar vädjande på er för att sedan springa ut till de heliga krigarna.

Springer rollpersonerna ut för att hjälpa till läs då detta:

Ni kommer ut på klostergården, vinden och snön blåser kallt mot era ansikten. Ni kan höra hårda dunsar mot klosterporten, de heliga krigarna gör sig klara för strid.
Utan förvarning ger klosterporten vika och några dussin troll springer mot er skrikande. I vimlet av troll kan ni urskilja en gestalt som mer liknar en människa än ett troll.

Det är nu meningen att rollpersonerna ska hjälpa till att försvara klostret. Halvar kommer först att lägga bönen stridsrop för att hjälpa alla Gerbaniskrigare, sedan lägger han bönen åskviggar.
De som anfaller är 30 skogstroll och Syldar. Med rollpersonerna hjälp bör klostret kunna avvärja denna attack. Det är inte meningen att rollpersonerna ska dö redan nu men det är upp till spelledare hur attacken skall behandlas.

Alla rollpersoner som hjälper till i striden skall rulla en 1T20.
1-5 Rollpersonen anfalls av ett skogstroll.
6-17 Rollpersonen anfalls av två skogstroll.
18-20 Rollpersonen möter Syldar.
När rollpersonerna har bekämpat sina motståndare är striden över och alla skogstroll har blivit dödade eftersom de strider till döden. Skogstrollen tror att de förlorar sin själ om de flyr.
Det är upp till dig som spelledare att bestämma om Syldar har klarat sig, om han inte har blivit dödad av någon rollperson.
Kom ihåg att Halvar hjälper den som är i mest nöd med sina åskviggar. Rollpersoner med avstånds förmågor kan stå vid Halvar och hjälpa till på avstånd och på så sätt slippa närstrid då de heliga krigarna spärrar väggen mot Halvar.
Glöm inte att Syldar har taktik i striden och att IM påverkas. Klostergården är bra upplyst trots mörkret men alla som inte har mörkerseende får –3 i FV på alla stridsslag.

Efter, förhoppningsvis den vunna striden tackar Halvar och samtliga av klostrets invånare rollpersonerna. De kan nu få hjälp med sår och skador. Halvar och Torvald kommer att lägga bönen rena sår på alla svårt skadade, kom ihåg att deras läkeböner ger elaka brännsår efter sig. Efter striden får alla anhängare av Gerbanis erbjudandet att bli klostermedlemmar med total rörelsefrihet. "Budskapet måste spridas" anser Halvar som dessutom

SYLDAR

Syldar har inte lika starka trolldrag som Tralkin. Dock går det inte ta miste på att det rinner trollblod i hans ådror. Syldar har svart axellångt och ovårdat hår. Hans smala ögon är mörkbruna och runt halsen hänger det en trämedaljong.
Syldar är en stor krigare och har alla drag som utmärker en sådan. Han går ständigt runt i sitt fjällförstärkta läder och pillar på sitt slagsvärd, ständigt redo för nya strider. När han förvägrades inträde i järnhandsorden satte det djupa spår inom honom och sedan dess hatar han allt som har med människor att göra.
Syldar kommer att strida tills han blir svårt skadad och försöker sedan att fly. Om flykt är omöjligt strider han till döden. Han tar ingen notis över att det går dåligt för hans skogstroll då han hyser en övertro på sin egna stridsförmåga.

Ras: Halvtroll
Yrke/YN: Krigare/Utövare

Styrka	18
Fysik	12
Smidighet	13
Storlek	16
Intelligens	12
Psyke	10
Spiritus	12
Karisma	8

Skadebonus:	1T6
Kroppspoäng:	74
Förflyttning:	L15
IM:	-1
SM:	+1

Förmågor:
Nattsyn

Attack 1: FV 10
Attack 2: FV 10
Parering 1: FV 12

Vapen:
Slagsvärd, 2T8+2
Långbåge, 1T10+1
Liten sköld

Rustning:
Fjällförstärkt läder, RV 5

Färdigheter:	**FV**
Taktik	8
Dra vapen	10
Förhöra	10
Bluffa	15

Utrustning & värdeföremål:
En liten trämedaljong som Syldar bär runt halsen. På trämedaljongen finns Gerbanissymbolen Den röda ringen. Han bär den för att påminnas om människornas svek mot honom.

ger äventyrarna en flaska med en läkande dryck. Den som dricker drycken får tillbaka 2T6 kroppspoäng på valfria kroppsdelar.
Resten av natten blir händelselös och den kommande morgon kan rollpersonerna bege sig av mot Runberget.

SKOGSTROLL

På Skogstrollens rustningar och sköldar finns det en vit pil ingraverad. Dessutom har alla skogstroll målat sig med gristleran (lera som blir blå då den torkar). Dessa värden gäller också för de skogstroll som finns i Runberget.

Ras: Skogstroll
Yrke/YN: Jägare/Lärling

Styrka	10
Fysik	14
Smidighet	15
Storlek	6
Intelligens	7
Psyke	7
Spiritus	11
Karisma	8

Skadebonus:	-
Kroppspoäng:	38
Förflyttning:	L11
IM:	-2
SM:	+2

Attack 1: FV 12
Parering 1: FV 7

Vapen:
Handyxa, 1T8+2
Kortbåge, 1T8+1
Liten sköld

Rustning:
Läder, RV 3

Färdigheter:	**FV**
Finna dolda ting	17
Gömma sig	12
Hoppa	12
Klättra	10
Smyga	8

Förmågar:
Nattsyn
Orädd

Utrustning & värdeföremål:
1T8 silvermynt.

HELIG GERBANISKRIGARE

Gerbanis heliga krigare är alla ärrade stridsmän som vid Stormes ära inte drar sig för en strid. De är nio stycken till antalet.

Ras: Människa
Yrke/YN: Helig krigare/Utövare

Styrka	16
Fysik	12
Smidighet	13
Storlek	15
Intelligens	12
Psyke	11
Spiritus	12
Karisma	11

Skadebonus:	1T6
Kroppspoäng:	66
Förflyttning:	L14
IM:	-1
SM:	-

Attack 1: FV 14
Parering 1: FV 14

Vapen:
Slagsvärd, 2T8+2
Liten sköld

Rustning:
Ringbrynja, RV 6

Färdigheter:	**FV**
Avväpna	10

Böner:
Giv mig styrka
Skydd mot odöd
Slag

Utrustning & värdeföremål:
2T8+20 gm i en penningpung.

ALTERNATIV STRID

Om du som spelledare vill ha mer strid i klostret kan du låta ett tiotal skogstroll ta sig in i klostret via byggnadsställningarna. De kommer då att sprida ut sig i klostret i grupper om 3-4 individer. De flest kommer att finnas på övervåningen eftersom de kommer in via fönstrena som finns där.
Det blir upp till rollpersonerna att leta igenom klostret medan Gerbanis heliga krigare förstärker försvaret av porten mot ett eventuellt nytt anfall.



Kapitel 4. Färden till Runberget



Färden från klostret till Runberget tar sju dagsmarscher. De fyra första dagarna går färden genom ett slättlandskap med kullar och enstaka träd. De tre sista dagarna går genom kuperad mark med skog och små bergmassiv.
Till häst halverar man restiden de fyra första dagarna. Dock påverkas inte restiden de tre sista dagarna då färdvägen är så pass kuperad.
Under färden inträffar händelserna 1 och 2 de första dagarna av resan och händelserna 3, 4 och 5 inträffar när äventyrarna lämnar det trygga slättlandskapet för det mer otäcka landskapet som det norra bergiga Arje består av.

Händelse 1:
HANDELSMANNEN DERLAS ASTMIR

Det är tidigt på morgonen och vissa av er försöker gå av tröttheten som den alldeles för korta sömnen givit er. Ni kan se ett böljande landskap framför er bestående av kullar och enstaka träd. Plötsligt ser ni en prick på horisonten som blir allt större.
Vad det än är så tycks det färdas mot er. Efter ett tag kan ni urskilja en vagn och en ryttare.

Han som styr vagnen är handelsmannen Derlas och ryttaren är hans vakt. Derlas hade bara råd med en vakt men han har kommit på en utmärkt plan. Nämligen att slå följe med sällskap han möter på vägen för att minska farorna.
Derlas är en rund och glad köpman som pratar gärna och mycket, hans vakt är betydligt mer tystlåten och tittar misstänksamt på äventyrarna då och då under färden.
Hans värdefulla last består av 2T8+4 vapen. Om äventyrarna saknar ett vapen så kanske Derlas har detta (50% chans) och kan köpa detta till normalt pris. Lyckas någon av rollpersonerna med köpslå kan de köpa vapnen till 80% av det normala priset.
Derlas kommer bara färdas med äventyrarna under en dag för att sedan vika av till de mer trygga sydliga delarna av Arje. Om äventyrara av någon anledning skulle attackera Derlas och vakten kommer de att fly eller ge sig.

Händelse 2:
GERBANISPRÄSTENS DILEMMA

Större delen av dagen har gått och ni börjar känna er trötta. Plötsligt hör ni ett tjut som kommer ifrån baksidan av en stor kulle vilken ni färdas emot. Efter ytterligare några sekunder ser ni en man i svart kåpa som kommer springande mot er och efter honom kommer det två hästryttare i vitt som tycks jaga mannen. Mannen kastar sig på marken framför er och ni kan nu tydligt se att mannen är en präst av den Gerbanska tron och de två jagande ryttarna tillhör den Nidendomska tron.

Prästen heter Trenon Nolmaril och har predikat i fel by i fel del av Arje. När detta uppdagades av de lokala Nidendomska prästerna så skickade de ut två heliga krigare för att fånga in Trenon som då redan hade lämnat byn.
Om äventyrarna låter ryttarna ta Trenon kommer han att råka riktigt illa ut när han blir förd till byn. Trenon har egentligen inte gjort något fel. Han har bara varit övernitisk och försökt att upplysa de oupplysta som han själv kallar de otrogna.
De heliga krigarna uppträder väldigt hotfullt och kräver att få Trenon för att skipa rättvisa. Krigarna uppträder arrogant och är inte vana vid att bli ifrågasatta, speciellt inte av icke troende. Om inte äventyrarna överlämnar Trenon attacker de ifrån sina hästar.
Om rollpersonerna lyckas med ett bluffa- eller övertalaslag så får de Trenon utan strid. De heliga krigarna strider tills de båda har blivit svårt sårade eller någon av dem har dött. När Trenon kastar sig framför äventyrarna så har de en stridsrond på sig tills ryttarna kommer fram och kan attackera eller tilltala äventyrarna.
Trenon är en ganska liten och ynklig präst vars hjärta brinner för Storme.
Den svarta eken som symboliserar Nidendomen finns både på hästar och all stridsutrustning vilket gör dem väldigt svårsålda. Om man lyckas med Köpslå får man 40% av originalpriset, misslyckas man får man 20%.

HELIG NIDENDOMSKRIGARE

På de båda Nidendomska krigarnas vita rustningar och sköldar finns det en svart ek ingraverad. Båda har långt hår som de har satt upp till en lång fläta.

Ras: Människa
Yrke/YN: Helig krigare/Utövare

Styrka	16
Fysik	12
Smidighet	13
Storlek	15
Intelligens	12
Psyke	11
Spiritus	12
Karisma	11
Skadebonus:	1T6
Kroppspoäng:	66
Förflyttning:	L14
IM:	-1
SM:	-

Attack 1: FV 14
Parering 1: FV 14

Vapen:
Morgonstjärna, 2T6+3
Liten sköld

Rustning:
Ringbrynja, RV 6

Färdigheter:	**FV**
Rida	15
Dra vapen	10

Böner:
Gudomlig andedräkt
Helig mat och dryck
Välsignelse

Utrustning & värdeföremål:
2T8+20 gm i en penningpung. Båda har varsin vit stridstränad medelstor häst.

Händelse 3:
MINOXEN ARBFUR

Den snötyngda täta skogen skymmer effektivt all sikt framför er och ni vet aldrig vad som väntar bara några få meter framför er. Ni går försiktigt och stannar då och då till för att lyssna och spana.
Marken täcks mer och mer av bergig grund och ni förstår att ni börjar närma er resans mål. Plötsligt hör ni hur grenar knäcks samtidigt som ett fasansfullt tjut ljuder i era öron.
Från de närmaste träden rusar en skräckinjagande varelse som verkar vara en blandning mellan människa och tjur.

Äventyrarna har stött på minoxen Arbfur, och det är bara att strida eller dö.
Arbfur har blivit utstött ur sin flock efter att han under en helig ceremoni spillt flockens blod. Han lyckades av misstag spetsa flockens andliga ledare på ett av sina horn då han deltog i en av de rituella danserna. Att det var ett misstag och att han var redlöst berusad räddade honom inte från att bli utfryst och förvisad.
Frånskildheten från sina fränder och ödets oförrätt har ställt hans mentala hälsa på svåra prov. Något som tillslut blev för mycket för stackars Arbfur. Arbfur har kort och gott blivit galen och anfaller allt och alla i sin väg utan någon som helst aktning för eget skinn. Arbfur strider tills han dör. Äventyrarna måste agera direkt då de utan förvarning "kolliderar" med Arbfur. Med andra ord så får de inte en stridsrond på sig att agera innan attacken. Alla rollpersoner som lyckas med ett Lyssna-slag får en extra stridsrond på sig att agera innan Arbfur attackerar.

ARBFUR

Arbfur har tappat livslusten liksom sin mentala hälsa och kommer att strida tills han dör. Skulle han försättas i ett vanmäktigt tillstånd så kommer han att bryta ihop och berätta sitt sorgliga livsöde. Om någon av rollpersonerna mot alla odds skulle ta honom under sina vingar och lova att ställa allt till rätta så skulle han bli fanatiskt tacksam som garanterat kommer att ställa till problem för personen i fråga.

Ras: Minox

Styrka	26
Fysik	20
Smidighet	12
Storlek	19
Intelligens	10
Psyke	13
Spiritus	13
Karisma	9
Skadebonus:	2T6
Kroppspoäng:	78
Förflyttning:	L16
IM:	-
SM:	-1

Attack 1: FV 12
Attack 2: FV 6
Parering 1: FV 6

Vapen:
Stridshammare, 2T6
Stånga, FV 9, 1T8
Bett, FV 8, 1T10

Rustning:
Hud RV 2 + Tjockt tyg RV2

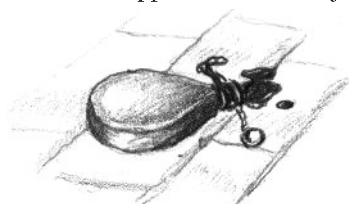
Färdigheter:	**FV**
Finna dolda ting	9
Jaga	12

Arbfur kan attackera med sina horn samtidigt som han strider med sin stridshammare och således får han en tredje attack under varje stridsrond.

Händelse 4:
SKOGSTROLLSSPANARE

Ni pulsar fram i den djupa snön och andas tungt. Man kan se kondens stiga från hästar och människor när värmen möter den kalla kylan.
Träden står glesare här, men sikten hindras dock då och då av stora stenblock. Utan förvarning gör den i sällskapet som går längst fram en handsignal som betyder stopp och tystnad.
Ni går tyst fram och kikar nyfiket i den riktning som han pekar. I en glänta cirka trettio meter bort sitter två skogstroll och äter framför en lägereld. De tycks inte ha upptäckt er.

Det är två skogstroll ur Den vita pilens klan som är ute och jagar villebråd till deras hemgrotta. De har just lagat middag och har tagit paus från jagandet. Rollpersonerna måste lyckas med ett Smyga-slag för att komma närmare utan att skogstrollen märker något. De kommer att fly så fort äventyrarna anfaller.
Det tar skogstrollen två stridsronder att finna skydd bakom de träd som finns runt gläntan, för att sedan försvinna ut i skogen.
De kommer inte att rapportera eller börja jaga äventyrarna.



Händelse 5:
SLAGFÄLTET

Alla står tysta, ni har just kommit in i en stor glänta. Man kan se förvridna kroppar överallt som delvis döljs av snö. Detta måste ha varit det fruktansvärda slaget mellan Ymerhalls dvärgar och skogstrollen som Goldor berättade om.
Ni känner er väldigt illa tills mods och vandrar tyst runt gläntan. Ni är väldigt nära målet nu. Man kan se hur Runberget reser sig majestätiskt och urskiljer sig från de övriga bergen både till höjd och bredd. Ni kan alla förstå varför dvärgarna valde just detta berg.

I gläntan finns inget av intresse. Skogstrollsklanen plundrade alla efter slaget, även sina egna för att transportera allt till sin hemgrotta.
Om äventyrarna försöker att plundra liken märker de snabbt att de inte hittar något förutom en och en annan läderrustning eller ett personligt "smycke" i trä eller liknande.
För att överhuvudtaget kunna gå igenom liken måste äventyrarna lyckas med ett lätt psy-slag (+5). Med ett lyckat Finna dolda ting-slag hittar rollpersonerna saker för 2T20+20 gm som trollen har glömt kvar.

Kapitel 5. Runberget



När rollpersonerna kommer fram till Runberget måste de bestämma sig för att antingen leta efter någon av sidoingångarna eller om de ska ta den stora huvudingången. Innan de bestämmer sig läser du upp detta för dem:

Efter er långa färd är ni nu äntligen framme vid resans mål. Ni pulsar fram i den djupa snön och drar undan de snötyngda grenar som skymmer er sikt över berget. Ni kan nu alla se hur Runberget mäktigt blickar ner på er och en känsla av respekt för berget infinner sig hos er alla. För en kort stund känner ni er mycket obetydliga.

SIDOINGÅNGEN

Ni letar en längre tid efter en av de sidoingångar som Goldor talade om utan någon större framgång. Ni är på väg att ge upp när en av er får syn på en väldigt liten trappa som är väl dold och direkt uthuggen ur berget.
Trappstegen är så skickligt anpassade för att smälta in i omgivningen att ni har svårt att se vart de tar vägen. Längre upp på trappan blir det allt svårare att hitta trappstegen och er färd uppåt börjar likna klättring. Vinden blåser hårt och kallt vilket gör klättringen mycket svår.

Det krävs ett lyckat Finna dolda ting-slag för att finna trappan ända upp till sidogången. Vidare måste rollpersonerna klara av klättringen.
Varje rollperson måste slå två Klättra-slag, misslyckas man med något slag måste man klara ett SMI-slag eller ta 2T6 i fallskada. Rustningar av tyg och läder skyddar.
Om man inte lyckas med ett Klättra-slag innebär det att man har fastnat. Då gäller det att någon annan har lyckas med sitt slag och på så sätt kan hjälpa den som är i nöd.
Misslyckas alla med sina Klättra-slag kan rollpersonerna inte fortsätta och är tvungna att vända om och försöka ta sig in via huvudingången.

Den sidoingång som är beskriven nedan är den enda av sidoingångarna som klarade sig från järndrakens attacker.

Med mycket möda så lyckas ni följa stentrappan uppåt mellan stora klippblock och stup. Efter vad som är en vandring på kanske en timme, så slutar den tvärt vid en utskjutande klipphylla belägen åtminstone 300 meter högre upp på berget. Själva klipphyllan är helt oskyddad från vädrets makter och saknar helt någon säkerhetsmur så inget står mellan er och stupet.

Det är nu meningen att rollpersonerna skall uttala de ord de lärt sig från Goldor för att få den dolda dörren att öppna sig. Om rollpersonerna uttalar ”Dvalin, gruvornas herre, låt sten öppna sig”, läs då följande:

Då den rätta frasen uttalas så ser ni hur konturerna av en dörr sakta framträder. Efter några sekunder börjar dörren öppna sig och sakta börjar ett svart hål framträda där dörren alldeles nyss befann sig. Den mörka ingången tycks ängsligt inbjuda er.

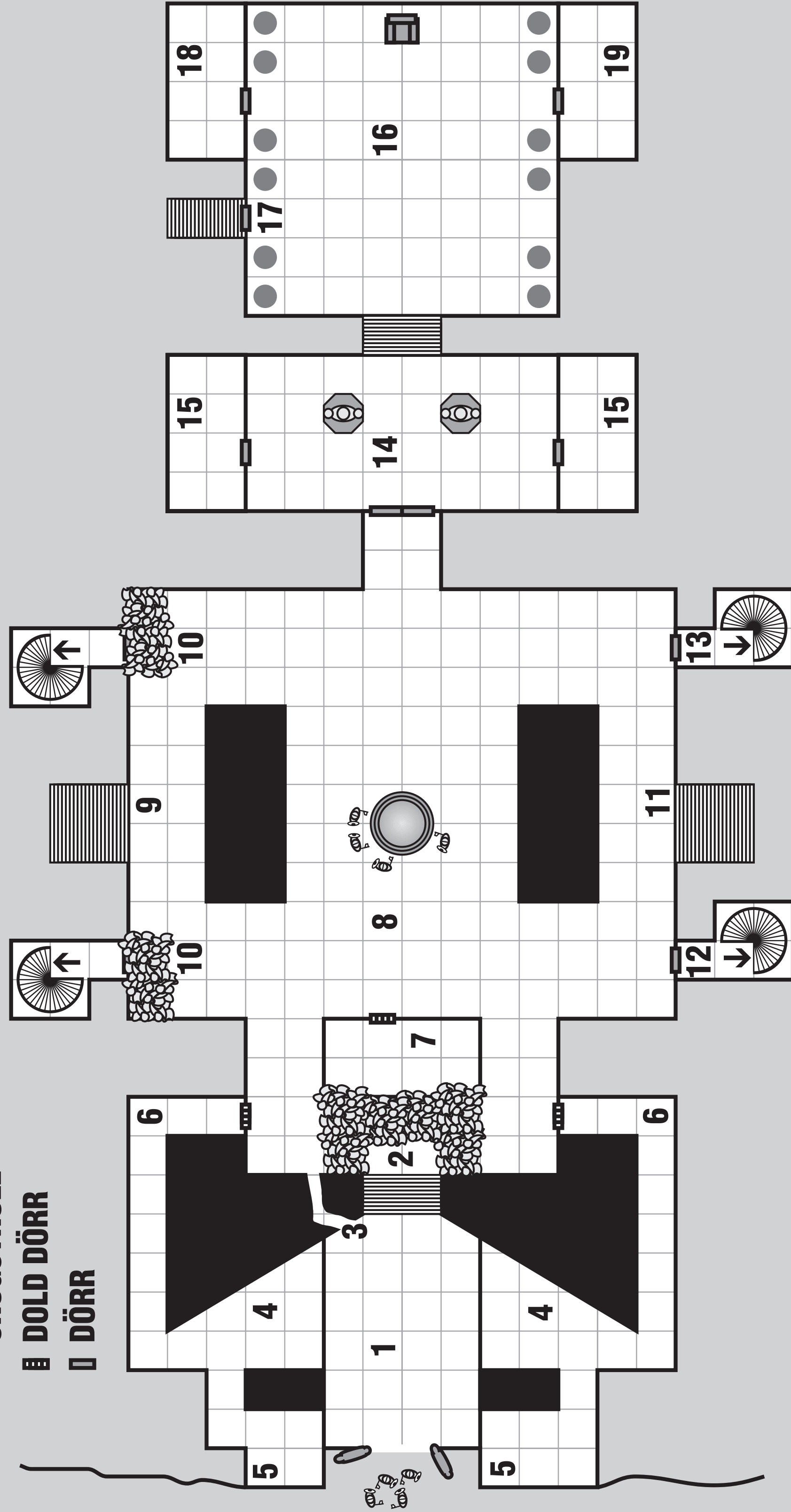
När den sista rollpersonen har gått in stängs dörren. Om den rätta frasen uttalas igen så glider dörren upp igen.
Rollpersonerna har nu kommit in i rum 41. Fortsätt nu äventyret där.

HUVUDINGÅNGEN

Ni studerar den oregelbundna bergsväggen där ni till er förvåning ser ett stort hål i väggen. Framför öppningen ser ni vad som måste vara resterna av de förr så stolta portarna. Ni kan höra ett obegripligt tjatter och er uppmärksamhet dras mot fyra figurer som verkar vaka över ingången.

Rollpersonerna måste ta det försiktigt och smyga sig fram. Annars blir de upptäckta av vakten vid entréhallen (1) och då kommer tre av trollen att attackera dem medan den fjärde kommer springa mot den stora salen (8) för att varna vakterna där som omedelbart beger sig till striden.
Sedan springer han till Efgars rum (21) på bostadsvåningen för att varna Efgar. Han kommer i sin tur att samla ihop skogstrollen i rum 21 och 22 (totalt sju stycken inklusive han som kom med budet). Sedan beger han sig försiktigt med sitt följe mot utgången som de når efter 10 stridsronder.
Rollpersonerna har en stridsrond på sig innan han försvinner från striden så avståndsvapen bör vara en god idé. Om alla fyra troll blir dödade har ingen i dvärgfästet hört striden. Skogstrollen kommer att upptäcka rollpersonerna även om de smyger när de är cirka 10-15 meter från öppningen.
Det tar 1 stridsrond för rollpersonerna att nå fram till trollen när de upptäcks.




Centralvåningen
SKOGSTROLL
DOLD DÖRR
DÖRR
1
2
3
4
4
5
5
6
6
7
8
9
10
10
11
12
13
14
15
15
16
17
18
19

DVÄRGFÄSTET RUNBERGET

Ett (F) bakom rumsnamnet betyder att rummet är upplyst av starkt fackelsken vilket innebär att man bara får –3 på FV i strid. De andra rummen är inte upplysta och således behöver äventyrarna facklor som ger den vanliga reduktion av FV på -5.
I trånga utrymmen kan det vara på sin plats att ge rollpersonerna –2 på FV.
Alla rutor på kartorna är 3x3 meter. Alla dörrar i fästet är av trä förutom dörrarna till spiraltrapporna som är gjorda av järn och därmed väldigt robusta och starka.
Järndörrarna är också mer eller mindre immuna mot eld vilket man kan tacka den dvärgiska arkitekturen för. Det krävs en styrka på 22 och 2 stridsroner för att stänga eller öppna dem. De går att regla från insidan. Alla dörrar är olåsta om inget annat nämns.

CENTRALVÅNINGEN

1. Entréhallen (F)

Ni kliver varsamt in igenom öppningen och över de två stora stenportarna. När ni passerar portarna så märker ni att det finns ett stort antal parallella, meterlånga repor i stenen framför porten och på de båda portarna.
Hallen ni kommer in i är halvfylld med pudersnö där man kan se åtskilliga fotspår som tycks leda längre in i hallen. När solen bryter in i hallen och reflekteras i snön kan man se många vackra ristningar i väggarna som alla visar dvärgarnas vardag.
Längre fram finns en sex meter bred trappa som leder upp och en tillsynes nyuthuggen gång leder in i berget på dess vänstra sida.

Lyckas någon av rollpersonerna med ett Finna dolda ting-slag hittar man 16 skottgluggar som leder in till rummen (4) och (5). Den nya gången skapades av Tralkin och hans skogstroll när de fann raset som blockerade ingången till den stora salen (8).
De mystiska reporna är gjorda av järndraken när han attackerade dvärgfästet.

2. Ras

Ni följer trappan upp och ser att gången spärras helt på grund av ett stort stenras vilket gör det omöjligt för er att fortsätta framåt. Humöret stiger då ni på rasets vänstra sida kan se ingången till en liten tunnel som inte verkar passa in i det ni hittills sett av dvärgfästets övriga arkitektur.

Det är helt omöjligt att forcera raset som den tidigare äventyrsgruppen orsakat. Detta behöver man dock inte göra då trollen grävt en egen gång. Hit kommer inte ljuset längre fram från grottöppningen så facklor bör vara en bra idé.

3. Nygrävd gång

Ni kan alla se en liten och dåligt grävd tunnel som leder rakt in i berget för att sedan vika av till höger. Gången verkar inte vara mer än två meter hög och två meter bred. Ni reflekterar över att det borde vara omöjligt att strida i denna gång om man inte använder sig av stickvapen eller armborst.

Gången leder till den stora salen (8). Man kan endast strida med stickvapen och armborst i gången.

4. Vaktrum

Ni kommer in i ett litet rum. Sex sängar och ett bord med lika många stolar står utplacerade i rummet. På väggarna sitter det fyra ärgade fackelhållare som alla innehåller utbrända facklor. Rummet ser ut att inte ha varit använt på väldigt länge.

I ett av rummen finns det två tunga armborst som fungerar och 20 skäktor. För övrigt finns det sex skottgluggar som leder ut till entréhallen (1). I båda rummen finns det tre dvärglik.

5. Vaktrum

Rummet är identiskt med de andra logementen i närheten med den enda skillnaden att det finns skottgluggar som leder till bergets utsida.

Det finns två skottgluggar som leder till entréhallen (1) och åtta skottgluggar som leder till bergets utsida. I ett av rummen så finns det tre tunga armborst och 15 skäktor. I båda rummen finns det två dvärglik.

6. Korridor

Efter det att ni hittat mekanismen som öppnar den dolda dörren kommer ni in i en korridor. Ni noterar att korridorens väggar, tak och golv är helt släta.

Man kan med ett Finna dolda ting-slag hitta mekanismen som öppnar lönndörren. Det krävs dock att man letar vid det ställe som dörren är placerad.

7. Det dolda vaktrummet

Rummet är långsmalt och innehåller egentligen bara åtta sängar uppradade längs den bortre väggen. Vid varje sängs fotända står det en järnbeslagen kista och några av dessa har uppslagna lock. Ni kan se åtta tydliga skottgluggar på den västra väggen.

Gluggarna leder ut mot trappan och skall användas för att skjuta skäktor. I kistorna kan följande hittas: två fungerande tunga armborst med 12 skäktor, en tom tennplunta (1 dos), två dryckeshorn och 2 guldringar (50 gm).

I rummet finns kvarlevorna av fem dvärgar. Vid ett lyckat Finna dolda ting-slag hittar rollpersonerna en guldring som har en dvärgruna i svart. Dvärgrunan är Fjällhud och ger användaren 1T4+1 extra i rustningsvärde under 1T10 stridsronder. Den kan aktiveras 2 ggr/dag när användaren säger ”Hård som pansar, mjuk som hud” på dvärgiska. Denna text finns ingraverad på insidan av ringen. Det krävs FV 1 på dvärgiska för att kunna uttala orden rätt.

8. Stora salen (F)

Ni kliver hänförda ut i en stor grottsal där takhöjden åtminstone måste vara minst 25 meter. På många ställen i de släta bergsväggarna ser ni dörrar och stora trappor.
Ni ser även ett otal uthuggna scener från dvärgarnas långa liv. Bland annat finns det en stor stridsscen med minst ett trettiotal dvärgar som slåss mot en mindre grupp vildsinta gråtroll.
Gripna av dvärgarnas enastående konst har ni undgått att se fyra skogstroll som verkar vara på vakttjänst vid en stor eld i rummets mitt.
Tydligen gör de inte ett bra arbete då ni märker att de inte har upptäckt er.

Här finns inget av intresse förutom de fyra skogstrollen. Ger sig rollpersonerna ut i salen kommer de att bli upptäckta av vakterna som då är cirka 15 meter bort.
Vakterna ger ifrån sig ett stridsrop och attackerar. En stridsrond efter detta eller efter att exempelvis en pil har avfyrats från rollpersonerna kommer Efgar och de sex skogstrollen från rum 21 och 22 på bostadsvåningen att börja röra på sig. De når salen efter tre stridsronder, det vill säga fyra stridsronder efter det att rollpersonerna har blivit upptäckta eller att strid har utbrutit.
De fyra skogstrollen som sover i rum 23 på bostads- planet vaknar upp efter två stridsronder efter det att striden påbörjats eller vakterna upptäcker rollpersonerna. De tar sig till salen på tre stridsronder men hinner inte att ta på sig någon rustning, det vill säga de når salen sex stridsronder efter det att striden har påbörjats eller efter det att rollpersonerna har blivit upptäckta.
De två berusade skogstrollen i rum 28 på bostadsplanet kommer att beväpna sig men stannar kvar då de är väldigt omtöcknade, desorienterade och rädda av allt tumult.
Övriga invånare på andra våningar kommer inte att höra striden.
Det finns tre dolda dörrar i den stora salen. De leder till rum 6 och 7. För att hitta dem måste man lyckas med ett Finna dolda ting-slag och leta där de är placerade.

9. Trappa

En trappa som leder ner till bostadsvåningen (9). Efter ett tjugotal meter vänder trappan 180 grader.

10. Ras

Ett ras blockerar ingångarna till dessa spiraltrappor som leder till våningar som inte beskrivs i detta äventyr.



11. Trappa

En trappa som leder ner till skattkammaren (48).

12. Spiraltrappa

En spiraltrappa som leder ner till gruvan (37).

13. Spiraltrappa

En spiraltrappa som uppåt leder till sidoingången (43).

14. Förkammare

När ni öppnat de vackert snidade dubbeldörrarna kan ni se en stor, avlång grottsal. I rummets mitt stor två gigantiska statyer av vit marmor som föreställer en dvärgkrigare samt en lärd man.
I rummets ändar finns det två trädörrar och på rummets långsida finns det en bred trappa som leder uppåt. Då ni tittar lite noggrannare på marken ser ni avtrycken av jättelika, kloförsedda fötter och ett otal mörka, nästan svarta intorkade fläckar.

Statyerna föreställer grundarna av dvärgfästet, dvärgkonungen Edor och dvärgarkitekten Dvalin. De mörka fläckarna är blod från striderna med järndraken.

15. Elitkrigarnas logement

Rummet ni kommer in i är ganska litet och innehåller endast fyra sängar, ett fint snidat långbord av trä och några kistor. Förutom detta så ligger det bara lite personliga ägodelar har och var bland möblerna.

I kistorna finns det gamla kläder och annat skräp. Inget av detta har något värde.

16. Tronsal

Ni stiger in i en större kvadratisk sal som sträcker sig åtminstone tjugo meter framåt. Längs med rummets båda långsidor löper varsin rad med sex noggrant framhuggna stenpelare med vackra motiv.
I rummets mitt finns ett stort runt svart marmorbord som har ett tiotal vackert snidade trästolar runt sig. På bordets yta kan ni se en framhuggen mycket vacker karta över Trudvang som delvis har förstörts av flera tydliga klomärken och rispor. I salens ände finns det en stor svart marmortron med en röd sliten sittdyna.
Ni kan urskilja tre trädörrar som delvis skyms av pelarna. På golvet längs väggarna kan ni se resterna av röda gobelänger som förr tycks ha täckt stora delar av salen.

Vid ett lyckat Finna dolda ting-slag hittar man en spak bakom tronen. Den är i upprätt läge och vattenfällan i kungagraven är aktiverad, om den fälls ner så deaktiveras fällan.

17. Trappa

En trappa som leder till kungagraven (45).



18. Dvärgakonungens sovkammare

Ni stiger in i ett rektangulärt rum som en gång i tiden måste ha varit synnerligen vackert inrett och möblerat med påkostade möbler. Dock har både de så förr vackra gobelängerna och möblerna ruttnat sönder. En stor himmelssäng upptar en stor del av rummet men är sedan länge förstörd av tidens tand.

Ett lyckat Finna dolda ting-slag leder till att rollpersonerna hittar ett lönnfack på väggen vid sängens högra sida.
I det dolda utrymmet bredvid sängen hittas två föremål; en kungakrona av rent guld vars design är slät (500 gm) och en vacker spira av guld vars knopp är gjord av en vacker grön ädelsten (500 gm).

19. Dvärgakonungens arbetskammare

Ni stiger in i ett rektangulärt rum som närmast kan beskrivas som ett arbetsrum som har förfallit.
Längs den södra väggen finns det ett stort skrivbord med tillhörande stol. Båda är vackert snidade och stolen har en röd sittdyna.
På den östra och västra väggen finns det två bokhyllor fyllda med böcker.
På bordet ligger det ett pergament som upptas till hälften av skrift. Bredvid pergamentet ligger det tre spruckna läderbörsar.

Börsarna är tomma och förutom böckerna så finns det inget av värde i rummet. Böckerna väger mer än de är värda vilket kan vara värt att påpeka för rollpersonerna.
Om någon behärskar dvärgiska så kan man utläsa på pergamentet att den dåvarande dvärgkonungen höll på att skriva ett brev till dvärgarna i Ymerhall där han önskade hjälp i striderna mot järndraken.

BOSTADSVÅNINGEN

20. Bostadssalen

När ni lämnar trappan så kommer ni in i en enorm grottsal som tycks fortsätta i all evighet. Ni anar att salen svänger av lite längre fram men det är svårt att se i mörkret. Ni kan se att stora delar av den östra väggen har rasat och ni kan höra hur vatten porlar fram någonstans i den stora salen.
Efter ett tag lägger ni märke till att man kan se ljus från dörrspringor på den västra väggen.

Det porlande vattnet kommer ifrån fontänerna och avträdena (35). Totalt finns det nio fontäner i salen som står i grupper om tre. Dessa användes för att få dricksvatten. Ljuset kommer från bostäderna 21 och 22.

Väggarna förstördes av järndraken när den tog sig ner till bostadsplanet för att driva ut dvärgarna.

21. Efgars rum (F)

Ni kommer in i ett litet kvadratiskt rum. Ni kan se två sängar fyllda med hö och mot den högra väggen har någon ställt tre sängar bredvid varandra i syftet att skapa en stor säng.
Förutom sängarna finns det ett stort ekbord mitt i rummet som omringas av tre stolar. Det luktar väldigt illa i rummet. Ni kan även se två öppna trädörrar på den bortre väggen.

Här bor Efgar och hans närmaste män. Doften kommer från Efgar som har en starkare doft än skogstrollen för att uttrycka sig milt. Efgar och hans män vilar i rummet och blir stridsberedda efter en stridsrond.
Det ena av de inre rummet är tomt medan det andra rummet fungerar som skattrum där det finns tre kistor. I kistorna finns det guldsmycken och små ädelstenar värda 200 gm.
Om larm eller stridsljud har kommit från salen (8) på centralvåningen eller något annat rum har Efgar och hans män givit sig av för att leta upp förrövarna.

22. Bostad (F)

Rummet är perfekt rektangulärt till formen. Fyra sängar och ett bord med lika många stolar står utplacerade i rummet. Runt bordet kan ni se fyra skogstroll som med stora ögon tittar mot er och verkar förvånade.
I taket ovanför bordet så hänger det en enkel ljuskrona med åtta brinnande vaxljus. Ni kan även se en trädörr på den bortre väggen. De fyra sängarna innehåller hö och det luktar illa i rummet.

De fyra skogstrollen har stridsmundering och attackerar rollpersonerna om de öppnar dörren. Har larmet gått har de sprungit till salen (8) på centralvåningen för att strida eller möta upp de andra.
För övrigt finns det inget något av intresse i det detta rum eller i det inre rummet som bara innehåller dvärgmöbler.



23. Bostad

Rummet är litet och perfekt rektangulärt till formen. Fyra sängar och ett bord med lika många stolar står utplacerade halvt slumpmässigt i rummet.
I taket ovanför bordet så hänger det en enkel ljuskrona med åtta nedbrunna vaxljus. Ni kan även se en trädörr på den bortre väggen. Samtliga sängar är fyllda med hö och ni kan se att det ligger sovande troll i alla sängar. Det luktar påtagligt illa i rummet.

EFGAR

Efgar är ett väldigt resligt gråtroll vilket gjorde det lätt för honom att ta makten i skogstrollsklanen. Han använder våld och terror för att behålla makten.
Han inser inte att Tralkin och Syldar utnyttjar honom för egna syften. Han kommer att strida tills döden infinner sig och ger sig inte. Han kommer att attackera alver och halvalver först även om det inte är det taktiskt rätta då Efgar som alla gråtroll hatar alver.

Ras: Gråtroll
Yrke/YN: Krigare/Utövare

Styrka	18
Fysik	17
Smidighet	10
Storlek	16
Intelligens	6
Psyke	9
Spiritus	9
Karisma	8
Skadebonus:	1T6
Kroppspoäng:	78
Förflyttning:	L13
IM:	+1
SM:	+1

Attack 1: FV 13
Attack 2: FV 10
Parering 1: FV 10

Vapen:
Tvåhandssvärd, 4T6

Rustning:
Läder, RV 3 + Hud, RV 2

Färdigheter:	**FV**
Finna dolda ting	7
Hoppa	6
Smyga	5

Förmågor:
Smittbärare och mörkersyn.

Utrustning & värdeföremål:
Efgar bär ett svart läderhalsband med dvärgfingrar. Halsbandet är en gåva från Tralkin och är gjord av rester från dvärgkrigare som dog under striden med järndraken.
Efgars tvåhandssvärd har slitits ner en aning och har förlorat 3 i BV och 1 i skada.

I rummet finns det en mästersmidd dolk och en handyxa samt stridsutrustning för fyra skogstroll. I fyra av sängarna ligger det fyra skogstroll och sover.
Det tar dem två stridsronder att vakna upp till stridsbart skick. De kommer då att strida utan rustning.
Om strid utbröt i sal (8) på centralvåningen så sover de inte utan har gett sig iväg till salen för att strida. Det andra rummet innehåller bara gamla dvärgmöbler.

Dolk, IM+2, BV 15, Skada 1T6+3, Vikt 0,5

24. Bostad

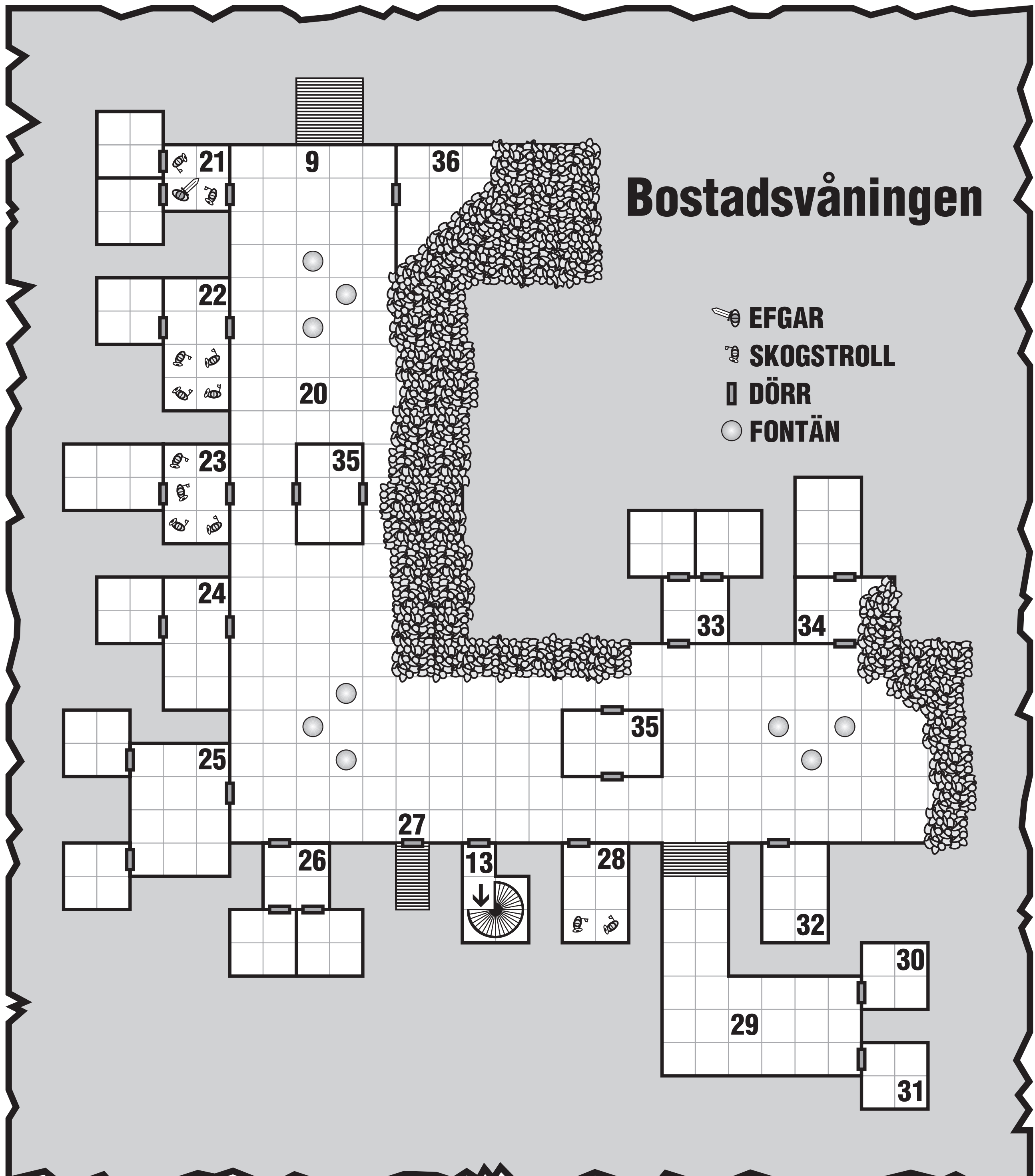
Rummet är perfekt rektangulärt till formen. Fyra sängar och ett bord med fyra stolar står utplacerade i rummet. På väggarna kan ni se fyra fackelhållare med nedbrunna facklor.
Ni kan även se en trädörr på den bortre väggen. De fyra sängarna innehåller hö och det luktar illa i rummet.

De fyra skogstrollen som bor här är på vakt vid salen (8) på centralvåningen. Det finns inget av intresse i detta rum och i det inre rummet finns bara dvärgmöbler som används som ved till den stora elden i salen (8).

25. Bibliotek

Ni vandrar in i ett stort rum vars väggar täcks av bokhyllor fyllda med böcker. I rummets mitt finns det ett skrivbord och bredvid skrivbordet står det en liten trähylla. På den bortra väggen kan ni se två trädörrar. Ni kan se smuts och damm överallt. Rummet tycks inte ha använts på väldigt länge.

I bokhyllorna finns det hundratals böcker värda tusentals guldmynt. Dock är det mer eller mindre omöjligt att ta med sig alla böcker. Det är upp till spelledaren att bestämma hur mycket man kan ta med sig och vad detta är värt.
Vid skrivbordet satt bibliotekarien och den lilla trähyllan är ett kartotek över samtliga böcker. De två inre rummen är studiesalar som bara innehåller skrivbord och stolar.



26. Bostad

Ni kommer in i ett litet kvadratiskt rum. Ni kan se fyra sängar fyllda med hö. Förutom sängarna finns det ett stort ekbord i rummets mitt som omgärdas av fyra stolar. Ni kan även se två trädörrar på den södra väggen.

De fyra skogstrollen som bor här är på vakt vid den stora entrén på centralvåningen. Det finns inget av intresse i detta rum och i de södra rummen finns bara dvärgmöbler som används som ved till den stora elden i salen (8).

27. Trappa

En trappa som leder ner till svampgrottan (47).

28. Dryckesförråd (F)

Rummet är nio meter långt och högt till tak. Två stora träbehållare med en ungefärlig diameter av två meter dominerar rummet och utöver dessa så finns det ett stort antal små trätunnor.
En tung doft av surt öl ligger i luften. På golvet intill en av de stora träbehållarna sitter två skogstroll och dricker. När ni visar er tittar de storögt på er och kan inte riktigt tro sina ögon.

Det tar en stridsrond för skogstrollen att agera och ta upp sina vapen. Efter det får de –3 på alla SMI-baserade färdigheter på grund av all drucken öl.
Om skogstrollen har hört stridsljud från salen (8) på centralvåningen är de förberedda och gömmer sig så pass mycket att avståndsvapen inte går att använda mot dem.
De två stora träbehållarna (60 liter) innehåller gott öl. Vidare finns det tio trätunnor (2 liter) med gott vin.

29. Templet

Ni stiger in i ett ganska stort, L-format rum. Golvet är belagt med ett stort antal stenplattor med vita och svarta marmorinläggningar som bildar ett vackert mönster föreställande ett berg.
När ni vandrar längre in i rummet blir ni alla chockade då ni ser en enorm skeletthög framför er som upptar en stor del av rummet.
Vid en närmare titt verkar de flesta skeletten komma från dvärgar. Ni ser även en stor fyrkantig alkov framför er där ett enkelt altare i massiv sten står och, uppe på detta, fyra sexarmade kandelabrar i guld.

Templet är tillägnat dvärgarnas gudar. Tralkin har samlat ihop alla skelett han kommit åt då hans plan är att ersätta de opålitliga skogstrollen med vaktskelett. Han har lyckats väl då han funnit över åttio dvärgskelett. Han har dock inte hunnit aktivera några än. Om spelledaren tycker att äventyret är för lätt så kan han kasta in några skelett från Jorges Bestiarium i dvärgfästet.

Kandelabrarna är värda 100 guldmynt styck. Om någon i sällskapet är av dvärgaras krävs ett svårt PSY-slag (-5) för att överhuvudtaget kunna närma sig skeletten.

30. Överthulens kammare

Ni stiger in i ett litet fyrkantigt rum möblerat med enbart påkostade möbler. Det finns en bred säng, en bokhylla och ett nattduksbord.
Rummet tycks vara använt då alla möbler är av gott skick och det finns fina sängkläder i sängen. På väggarna hänger det fina svarta gobelänger.

I rummet bor Tralkin. I bokhyllan finns det böcker som Tralkin fann i biblioteket (25) och tyckte var extra värdefulla.
De trettio böckerna väger 1,5 kg vardera och är värda 20 guldmynt styck. I nattduksbordet finns det en pung med 81 guldmynt. Tralkin befinner sig i kungagraven (45).



31. Överthulens arbetskammare

Ni stiger in i ett litet fyrkantigt rum som domineras av ett stort arbetsbord. På arbetsbordet ser ni flera glasbehållare och olika små järnverktyg.
Bredvid bordet står det två hyllor fyllda med föremål.

Det är i detta rum Tralkin har tänkt att skapa sina skelettvakter. Alla verktyg och all utrustning är redskap för denna tillverkning.
Förutom allt skräp som finns i hyllorna återfinns fem doser av helande örter som läker tre kroppspoäng när man använder dem med färdigheten Första hjälpen.
I hyllan finns det också en tennplunta med en dos läkande dryck. Den läker 2T6 kroppspoäng på den som konsumerar den.

32. Matförråd

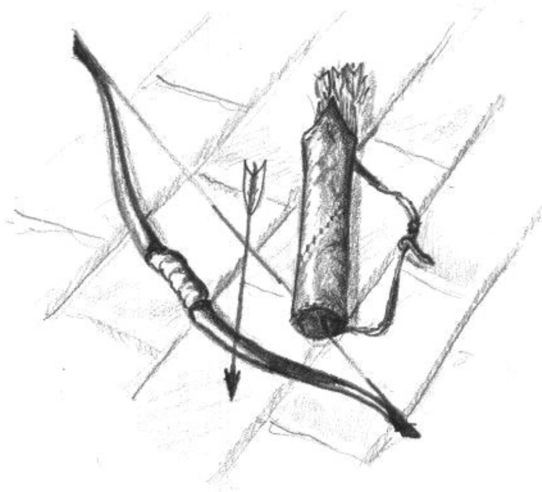
Rummet är nio meter långt och har högt till tak. Ni kan se några dussin trälårar som står staplade i rummet. Vidare ser ni även trästänger som går tvärs över rummet. I trästängerna hänger det rutten mat och det luktar väldigt illa i rummet.

Trälårarna innehåller gammal rutten mat. Äter man något i detta rum insjuknar man efter någon timme och blir väldigt sjuk i 1T4 dagar. Under dessa dagar kan man inte göra något annat än vara sängliggandes.

33. Bostad

Ni kommer in i ett litet kvadratiskt rum. Ni kan se fyra sängar fyllda med hö. Förutom sängarna finns det ett stort ekbord mitt i rummet som omringas av tre stolar. Det luktar illa i rummet. Ni kan även se två trädörrar på den bortre väggen.

Två av skogstrollen som bor här super i dryckesförrådet (28) och de andra två vaktar Tralkin vid kungagraven (45). I de norra rummen finns bara dvärgmöbler.



34. Bostad

Rummet är rektangulärt till formen och ni märker omgående att delar av den bortre väggen är skadad. Fyra sängar och ett bord med lika många stolar står utplacerade i rummet. På väggarna kan ni se fyra fackelhållare med nedbrunna facklor.
Ni kan även se en trädörr på på den bortre väggen. De fyra sängarna innehåller hö och det luktar illa i rummet.

De fyra skogstrollen som bor här är i gruvan och hugger guld i guldgruvan (40). Det finns inget av intresse i detta rum och det inre rummet är tomt.

35. Avträden

Rummet ni kommit in i är direkt uthugget ur berget. Det finns två trädörrar i rummet centralt placerade. Längs den västra väggen ser ni två handfat. Ovanför handfaten finns det ett litet hål där vatten porlar ut.
I rummet finns det även tolv små bås som fungerar som avträden. Ni känner att det är lite kyligt i rummet.

Det finns inget av intresse i dessa två rum.

36. Vapenförråd

När ni försöker öppna den sargade dörren faller den ihop. Rummet ni kliver in i är till stora delar förstört. Den inre väggen är totalt förstörd. I de delar av rummet som har klarat sig ser ni vapenställ fyllda med vapen.

Detta rum fungerade som vapenförråd när dvärgarna härskade i Runberget. Dock rasade stora delar av detta rum sönder när järndraken attackerade bostadsvåningen.
I rummet kan man hitta tre stridsyxor, fem handyxor, tre dolkar, fyra lätta armborst och 80 skäktor. Alla vapen är av god kvalitet.

GRUVAN

37. Järngrottan

Ni öppnar järndörren och kliver ut i en jättestor grotta. Till vänster om er kan ni se att gången fortsätter till en ny grotta.
Ni kan alla se räls som leder in överallt i grottan. Här och var i grottväggarna kan ni skymta blänkande ådror av någon slags metall.
När ni kommer längre in i grottan kan ni se flera vagnar fyllda med metallen och en jättehiss som för närvarande är på en annan våning.

Metallen är järn och måste betraktas som tämligen värdelös då den är obehandlad. Hisschaktet leder upp till smedjan och hissen befinner sig där och kan endast skickas ner genom kontrollerna på smedjeplanet.
Man kan med andra ord inte ta sig till smedjan genom hissen. Lyckas man med ett Finna dolda ting-slag hittar man väldigt många gruvredskap som hackor och spadar.



38. Stenbrottet

Ni kommer in i en grotta av gigantiska proportioner. Ni märker att väggarna i grottan skiftar mellan vanlig sten och någon ovanlig sten vars färg är mörk och innehåller ringlande vita ådror.
Längs rälsen kan ni se stora stenblock av den ovanliga stensorten. Ni kan även se några vagnar på rälsen fyllda med stora vanliga stenblock.
Ni står alla tysta i grottan när ni plötsligt hör rytmiska ljud. Att ni inte kan lokalisera var ljuden kommer ifrån gör alla i gruppen en aning oroliga.

Den ovanliga stenen är marmor. Här bröts vanlig sten och svart marmor innan gruvan övergavs.
Ljudet kommer ifrån guldgruvan (40) där några troll bryter guld. Överallt på golvet finns det gruvverktyg.

39. Stenbrottet

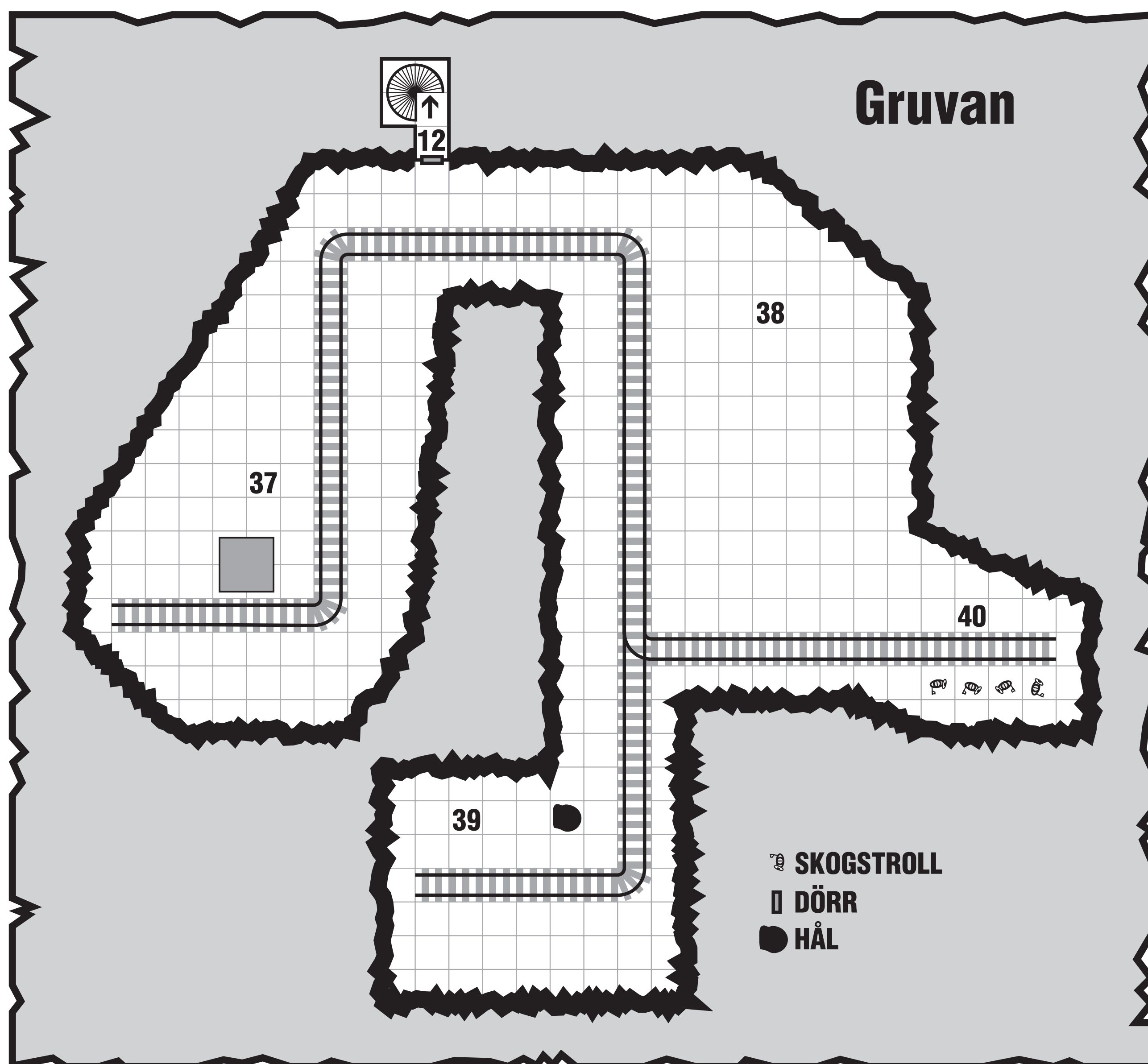
Ni kommer in i en stor grotta, inte helt olika de andra grottorna ni varit i. Ni märker att det antagligen var ett tag sedan man bröt något här då det vare sig finns några vagnar eller verktyg här.

Dvärgarna slutade att bryta här när de värdefulla ädelstenarna tog slut. Det finns inget av värde här. Dock finns det ett stort hål som man kan ramla ner i om man inte ser upp. Den person som går längst fram måste lyckas med ett väldigt lätt (+10) Finna dolda ting-slag för att inte ramla ner.
Om rollpersonern misslyckas med slaget måste man klara ett SMI-slag för att inte ramla ner i hålet och få 3T6 i fallskada. Hålet är cirka tio meter djupt. Rustningar av tyg och läder absorberar som vanligt.

40. Guldgruvan (F)

Ni kommer in i en mindre oregelbunden grotta direkt uthuggen ur gråberget. Fyra skogstroll står med ryggarna vända mot er och verkar vara helt besatta av att bryta det som finns i grottväggarna.
De är utan rustning och verkar ha jobbat ett tag då det finns en stor glimmande hög bakom dem.

Skogstrollen bryter guld och är helt upptagna med det. De kommer inte att höra rollpersonerna om de inte väsnas mycket eller har onaturliga ljuskällor som sprider mycket ljus över stora områden.
Det tar en stridsrond för skogstrollen att bli stridsberedda och de kommer att strida utan sina rustningar.
De har lyckats bryta guld till värde av 500 guldmynt. Med tid och de rätta verktygen kan ytterligare guld för 1.000 guldmynt brytas relativt enkelt.



SIDOINGÅNGEN

41. Förrum

Efter att ni en och en har passerat genom den smala ingången kommer ni in i ett rektangulärt rum som delvis lyses upp av små gluggar som är belägna mellan taket och den yttre väggen.
Ni kan höra hur dörren sakta stängs bakom er då ni plötsligt upptäcker ett litet troll som ligger en bit in i rummet, han är kritvit och verkar ha råkat ut för något fruktansvärt. Ni känner er alla väldigt olustiga över att befinna er i detta rum.

I förrumet finns en dvärgdiser som är ett mäktigt andeväsen. Disern uppstod när dvärgen Neldar blev dödad av järndraken precis när han var på väg att fly ut genom sidoingången. Innan Neldar dog såg han hur hans familj lyckades fly ut i säkerhet. Neldars själ led stora kval av hans oheroiska död och detta fick honom att återuppstå som en diser.
Dvärgdisern är mycket försvagad när han endast har kunnat konsumera ett skogstroll och några enstaka fåglar. Han kan bara röra sig i förrummet (41) och korridoren (42). Disern kommer under inga omständigheter anfalla några dvärgar. Däremot går andra raser alldeles utmärkt.

DVÄRGDISER

Ras: Diser

Styrka	-
Fysik	-
Smidighet	16
Storlek	8
Intelligens	13
Psyke	12
Spiritus	18
Karisma	3
Skadebonus:	-
Kroppspoäng:	18
Förflyttning:	F14
IM:	-3
SM:	-
SF:	+6

Naturlig attack:
Livsuttömning, FV 14, spec.

Förmågor:
Dimgång
Dödskri, FV8
Förnimma levande, FV 15
Mörkersyn

För mer information om disern konsultera Jorges Bestiarium sid 30-31.

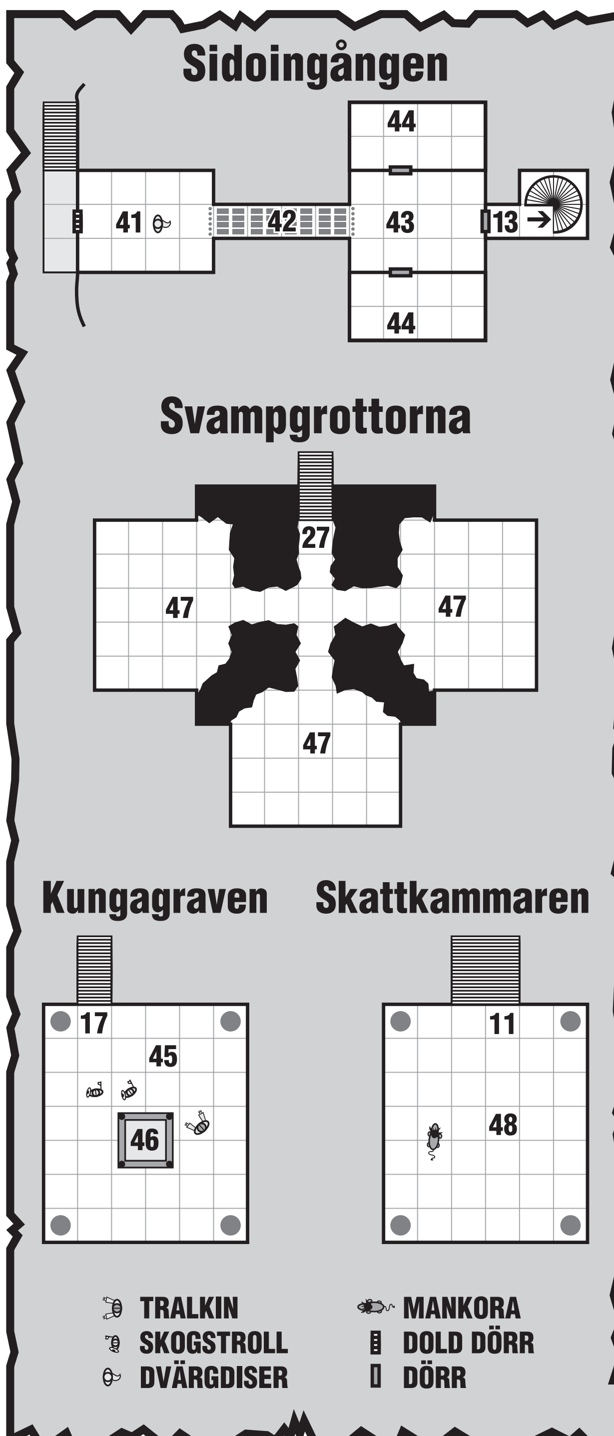
Livsuttömning:
En diser attackerar alltid den svagaste (lägst SPI) personen i ett sällskap. För att lyckas suga i sig SPI måste disern först lyckas med ett färdighetsslag varefter offret slår ett slag på motståndstabellen där offret möter disern FV i Livsuttömning med sitt SPI. Misslyckas offrets slag på motståndstabellen suger disern i sig 1T6 SPI (SPI-poäng återhämtas på vanligt sätt, se regelboken. När en persons SPI når noll dör denna och själen är konsumerad av disern.

Hur man dödar en diser:
En diser har ingen fysisk kropp och tar därför inte skada av vapen. Den kan endast ta skada av följande böner och besvärjelser:
Rimvitnerbesvärjelser: Driva bort odöd. Tryckvåg.
Havitnerbesvärjelser: Livsuttömning.
Gerbanis maktbön: Förgöra odöd, YN Utövare.

42. Korridoren

Ni kan alla se en korridor som sträcker sig cirka 12 meter framåt. På dess golv kan man se ett svart rutmönster som ser olycksbådande ut. Från taket i början och i slutet av korridoren sticker det ut flera ståltaggar.

Korridoren är en armborstfälla. Längs båda väggarna finns det fyra tunga armborst som aktiveras om någon med STO 9 eller högre passerar.



Mönstret på golvet har inget med fällan att göra men spelledaren kan plåga rollpersonerna lite genom att låta dem försöka undvika det svart mönstret.
Det krävs ett svårt (–5) Finna dolda ting-slag för att upptäcka fällan. Det går inte att desarmera fällan men den kan lätt undvikas genom att krypa fram längs golvet. Ståltaggarna tillhör de järngaller som kan fällas ner med spaken i vaktrummet (43).
Den långa tiden som förflutit sen dvärgarna befann sig i fästet har medfört att fyra av armborsten har gått sönder.
De andra fyra har FV10 på att träffa sina offer. Endast två pilar kan träffa samma person och sköldar kan skydda vid en eventuell träff.
Fällan aktiveras igen efter sex stridsronder och kan aktiveras två gånger utöver de första pilarna som skjutits iväg.

43. Vaktrum

Ni kommer in i ett rektangulärt rum med släta väggar. Rummet är möblerat enbart med ett stort långbord av grov ek med åtta tillhörande pallar. En spak av järn sticker ut från väggen bredvid bordet.

Drar man i järnspaken åker järngallren ner och spärrar korridoren (42) från båda håll. Gör man det motsatta åker järngallren upp igen. Järnspaken har inget med fällan i korridoren att göra.

44. Logement

En närmare undersökning avslöjar ett rektangulärt rum som innehåller fyra sängar med tillhörande skåp och kistor.
På alla sängar ligger det fortfarande slitna gråa sängkläder som i många fall inte är mycket mer än malätna trasor. På väggarna i rummet kan man skåda flera uthuggna scener som alla föreställer dvärgvakter som håller faror borta från dvärgfästet.

Rollpersonerna kan hitta följande saker i kistorna; ett schackbräde av trollben värt 50 guldmynt, 5 trätärningar värda 10 silvermynt och en vanlig dolk. Här levde och bevakade åtta dvärgar ingången.
Lyckas någon av rollpersonerna med ett Finna dolda ting-slag så hittar man en stridsyxa gömd i en av sängarna. På stridsyxan finns det en grå runa inristad. Bönen aktiveras när användaren ropar ”för Dolins ära” på dvärgiska precis innan slaget. För att uttalet skall vara korrekt krävs 1 i FV på tala dvärgiska. Orden finns inristade på yxans blad.

Stridsyxa, IM+4, BV 20, Skada 2T6+4, Vikt 4
• • •
Bönen är Yukks bet och ger användaren initiativ 1 i varje SR under 1T8 SR.
Den kan aktiveras 2 ggr/dag när man uttalar orden ”för Dolins ära”.

KUNGAGRAVEN

45. Gravrum (F)

Den breda trappan vidgar sig och mynnar ut i en större grottsal. I rummets alla fyra hörn finns det en pelare, ni kan se att det sitter två fackelhållare på samtliga pelare.
Längs med rummets alla sidor kan man se vackra dvärgristningar som föreställer dvärgkonungar i olika vardagliga situationer men också i strider med troll.
I mitten av rummet kan ni se en stor krypta som upptar en stor del av grottsalen.
Ni blir plötsligt uppmärksammade på två skogstroll som under våldsamma stridsrop attackerar er.
I bakgrunden kan ni se en man i kåpa som börjar ropa ut ramsor och göra våldsamma armrörelser.

Om rollpersonerna har någon stark ljuskälla förutom fackelsken blir de upptäckta i förtid. Då står båda skogstrollen och Tralkin beredda.
Om rollpersonerna däremot överraskar sällskapet så kan skogstrollen agera direkt och Tralkin behöver en stridsrond på sig för att kunna agera då han håller på att undersöka kryptan.
I kryptan begravs alla Runbergets härskare vilket gör att detta är en väldigt helig plats för dvärgarna.

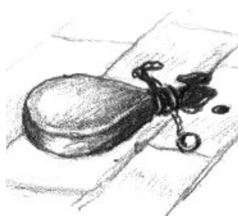
46. Kryptan (F)

Kryptan består uteslutande av gråsten. Hur mycket ni än letar så finner ni dessvärre ingen ingång. Det närmaste som ni kommer är en två meter hög platta på den ena kortsidan.
Ni kan se ett besynnerligt text på plattan och ni förstår alla att denna text är nyckeln till att öppna plattan.
AGNIN
EDOR
BARDUR
DVALIN
CEGNON

Texten är på dvärgiska och är namnen på fyra dvärgkonungar och en dvärgsarkitekt som låg bakom byggandet av dvärgfäste. Givetvis är detta låset som förseglar ingången. Lösningen har med den första bokstaven i namnen att göra. Man skall först trycka på Agnin då namnet börjar på A sedan Bardur och så vidare, när man trycker in figurerna i rätt ordningen öppnar sig plattan och man kan gå in i kryptan. Plattan stängs bara om man trycker på plattorna i bakvänd ordning.

I mitten av kryptan står det en stor sarkofagen helt utan utsmyckningar. Sarkofagen sitter fast i kryptan och går inte att flytta på och dess lock väger cirka 250 kg.

Det krävs en gemensam styrka på 44 för kunna öppna sarkofagen. I sarkofagen ligger det ett skelett med en välgjord mithrilharnesk som passar STO 8 eller 9.
Skelettet är kvarlevorna av Bardur som var den senaste dvärgkonungen innan järndraken tog över dvärgfästet.
På skelettets bröst ligger det en stridshammare. Hammaren har ett svart skaft av okänt material och på skaftets ände finns det en stor grön ädelsten fastsatt. Hammarens huvud är tillverkad av mithril.
Stridshammaren är artefakten rollpersonerna letar efter. Det finns plattor längs kryptans väggar som är gravar och helt omöjliga att öppna, inskriptionerna är på dvärgiska och förklarar personernas namn, rang och levnadsår.



TRALKIN

På avstånd ser Tralkin ut som vilken människa som helst, men kommer man närmare ser man att han har starkt drag av troll. Han är av normal längd och går en aning framböjd. Det är i ansiktet man främst ser trolldragen då han ser grotesk ut och många människor undviker honom.
I sina försök att dölja sitt yttre började Tralkin bära en grå särk med en stor kåpa för att dölja ansiktet. Denna vana är så stark att han fortfarande bär sin särk och få är de som har sett hans ansikte de senaste åren.
Trästaven han alltid bär på var en gåva från den mästare som utbildade Tralkin inom det magiska, dock använder han bara SPI-poäng från denna i nödfall.
Tralkin kommer att strida tills han anser att det är hopplöst. När han anser detta försöker han fly. Om detta inte är möjligt så ger han upp och bara om han tror att det finns en chans att han blir skonad. Precis som Syldar så avskyr Tralkin människor och ger ingen pardon till detta släkte.

Ras: Halvtroll
Yrke/YN: Trollkarl/Mästare

Styrka	12
Fysik	11
Smidighet	10
Storlek	12
Intelligens	17
Psyke	18
Spiritus	50
Karisma	7

Skadebonus:	-
Kroppspoäng:	62
Förflyttning:	L11
IM:	-1
SM:	+1

Attack 1: FV 10
Parering 1: FV 10

Vapen:
Trästav, 1T8+2, BV 18

Rustning:
Tjockt tyg, RV 2

Färdigheter:	**FV**
Bluffa	15
Magisk skrift	17
Smyga	6

Förmågor:
Nattsyn

Besvärjelser:
Animera död (26)
Avläsa magi (12)
Blindhet (6)
Chock (8)
Fruktan (8)
Förstärka föremål (10)
Impregnera (5)
Järnhud (8)
Kontrollera lägre odöd (12)
Larm (8)
Syn (20)
Varseblivning (6)
Energistråle (6)

Utrustning & värdeföremål:
Tralkins trästav innehåller 20 SPI. Dessa SPI försvinner för alltid från staven när de används.

Stridshammare, IM+4, BV 37, Skada 2T6+9, Vikt 2

Denna mästersmidda mithrilstridshammare tillverkades under de många slagen mot trollen och har besvärjelsen förtrolla vapen av tredje graden med permanens och nexus. Detta innebär att användaren får +3 i FV. Skada och BV-ökningen ingår redan i värdena ovan.

Mithrilharnesk, RV 10, Vikt 5/2,5

Vattenfällan

Om någon öppnar kryptan utan att ha fällt ner den dolda spaken som finns bakom tronen i tronsalen (16) utlöses fällan. När fällan utlöses så skjuts det upp en trädörr från sin dolda position i golvet och täpper till ingången vid trappan.
Står man vid dörröppningen måste man klara ett SMI-slag för att inte följa med dörren och krossas mot stentaket (ja man dör då). Slå 1T20 blir det 20 så står någon vid dörröppningen.
Då dörren slagit igen hörs ett egendomligt knackande ljud från ett antal motvikter inifrån den bakre bergsväggen och en bred stråle av vatten från taket börjar fylla rummet i rask takt.
Det tar två minuter för rummet att bli vattenfyllt och det är fyllt med vatten i tio minuter innan vattnet rinner ut och fällan aktiveras på nytt.
Har rollpersonerna inga yxor eller lämpliga böner eller besvärjelser är goda råd dyra. Det kan här vara på sin plats för spelledaren att ge några uppmuntrande ord till spelarna och påminna dessa om det charmiga i att skapa en ny rollperson. De är upp till spelledaren att bestämma vad som krävs för att få upp dörren.

SVAMPGROTTORNA

47. Svampodlingarna

Ni stiger in i en av tre mindre grottor där hela golvet och stora delar av stenväggarna är beväxta med massor av olika svampar.
Luften är väldigt fuktig och ni kan se små droppkristaller hänga på tak och vägg. Ni får koncentrera er för att inte halka på det hala golvet.

Svamparna är näringsrika och rollpersonerna kan utan problem fylla på sitt proviantförråd, dock är svamparna bara ätbara i tre dagar.
Slå 1T20 för varje svamp som rollpersonerna plockar. blir resultatet 20 har de tagit en giftsvamp som har STY 10. Om giftet får effekt så insjuknar rollpersonen en dag efter intagandet och förblir kraftigt sjuk under 1T4 dagar. Under dessa dagar kan rollpersonen inte göra något själv. Med ett lyckat Drogkunskaps- eller Botanik-slag kan man konstatera att det finns giftiga svampar och kan ta 1T8 doser och dessutom undvika att plocka dessa som proviant.

SKATTKAMMAREN

48. Skattkammaren

Ni stiger in i en stor kvadratisk sal som sträcker sig åtminstone tjugo meter framåt. I rummets alla fyra hörn finns det en pelare som tycks hålla upp rummets tak. Ni kan se att det sitter två fackelhållare på samtliga pelare.
Längs med rummets alla sidor kan man se vackra dvärgristningar som delvis eller helt har förstörts av stora meterlånga repor. Man kan också se att många av dessa mästerverk har svärtats ner av något.
Till er förvåning ser ni också färska blodspår som leder till två skogstrollslik som ligger i förvridna ställningar.
Ni lägger märke till att de saknar rustning och vapen. Det är dock inte detta som fångar er uppmärksamhet utan någonting helt annat. Ungefär i mitten av den stora kammaren så ser ni en väldig hög av pengar, ädla stenar, metaller, vapen, smycken och rustningar i en enda stor röra och allt detta glänser och glittrar förrädiskt i dunklet framför er.
På denna enorma skatt kan ni se ett enormt skelett som bara kan vara den stora järndrake ni hört i Goldors historier. Det enda som finns kvar är ett stort antal gulnande ben och klor som fortfarande ligger utsträckta över dyrbarheterna.
Just när ni alla är på väg att springa fram till skatten hör ni ett vrål som får er alla att rysa.

Det hemska vrålet kommer från en fasansfull Mankora. Rollpersoner har en stridsrond på sig att agera innan Mankoran anfaller.
Skelettet är resterna av järndraken som en gång i tiden bröt sig in i dvärgsamhället för att hitta en ny boplats och plundra dvärgarna.

MANKORA

Mankoran har med mycket möda placerats i skattkammaren av Tralkin för att hålla de nyfikna skogstrollen borta. Mankoran kommer att försöka döda allt som kommer in i skattkammaren. Den är dock inte helt utsvulten då den har blivit lite bortskämd av Efgar som har matat den med ”icke önskvärda” skogstroll och annat gott. Vilket gör att mankoran kommer att fly till närmaste rum om striden går dåligt. Blir den trängd strider den till döds.

Styrka	24
Fysik	16
Smidighet	18
Storlek	15
Intelligens	6
Psyke	14
Spiritus	5
Karisma	3
Skadebonus:	1T6
Kroppspoäng:	90
Förflyttning:	L22
IM:	-5
SM:	-1

Naturliga attacker (2 st/):
Bett, FV10, 1T10
Klor, FV 6, 1T8
Svansklubba, FV 13, 2T6

Naturliga skydd:
Hud, RV 2

Färdigheter:	**FV**
Lyssna	9
Klättra	9
Tala Mankoriska	6

Kammaren är en fälla som dvärgarna inte helt hade färdigställt innan järndrakens ankomst. Hela rummet vilar på en stor pelare. Utlösningsmekanismen för att få rummet att kollapsa hade dock inte färdigställts innan järndraken tog över dvärgfästet.
Kammaren har dock blivit extremt instabil efter järndrakens härjningar och efter rollpersonernas strid med Mankoran börjar rummet att kollapsa. Stora stenblock börjar falla ner från taket och golvet börjar skaka.

Varje rollpersonerna hinner rafsa åt sig mynt och juveler för ett värde av 5T100 guldmynt.
Slå sedan 2T20 på fyndtabellen för att se vad de ytterligare får med sig utöver de guldmynt som de roffat åt sig.
Kammaren kommer att kollapsa efter 1T3+1 stridsronder efter det att Mankoran har blivit dräpt. Du bör göra klart för rollpersonerna att om de inte ger sig av snabbt kommer de att blir krossade av de fallande stenblocken.
När rollpersonerna förhoppningsvis lämnat rummet kommer det att kollapsa och där det en gång var beläget kommer det nu att finnas ett stort mörkt avgrundshål.



Fyndtabell för skattkammaren

2T20

2-10. Slå ett slag på vapentabellen och specialtabellen.
11-15. Hittar värdesaker för 6T100 guldmynt.
16-20. Hittar värdesaker för 5T100 guldmynt.
21-25. Hittar värdesaker för 4T100 guldmynt.
26-30. Hittar värdesaker för 3T100 guldmynt.
31-35. Hittar värdesaker för 2T100 guldmynt.
36-40. Hittar värdesaker för 1T100 guldmynt.

1T10 Vapentabell

1.	Dolk	6.	Stridshammare
2.	Handyxa	7.	Stridsyxa
3.	Kortsvärd	8.	Tvåhandshammare
4.	Bredsvärd	9.	Tvåhandssvärd
5.	Slagsvärd	10.	Tvåhandsyxa

Alla vapen är mästersmida vilket medför att förutom sin förmåga har de +1 i skada och +2T4 extra i BV. Alla runor kräver att rollpersonerna säger något på dvärgiska för att aktivera runan som står på föremålet.
Det är upp till spelledaren vad man måste säga men man måste minst ha FV 1 på dvärgiska.
Rokjärnsvapen väger *1,5 av ursprungsvikten på grund av det väldigt tunga järnet.

1T8 Specialtabell

1. Runa, Hammarnävar
   (1T8 i skada under 2T4 SR, 3ggr/dag)
2. Runa, Glödgat vapen
   (+5 i skada under 1T6 timmar, 1ggr/dag)
3. Runa, Smedens hjärta
   (En färdighet lyckas,
   gäller ej Anfall & Pareringar, 1ggr/dag)
4. Runa, Zodans päls
   (Motstår all kyla under 1T6 timmar, 1ggr/dag)
5. Runa, Hjälpare
   (+1 i FV på allt under 1T6 SR, 2ggr/dag)
6. Rokjärn
   Lätt vapen, +1T3 i skada, +4 BV.
   Medeltungt vapen, +1T6 i skada, +6 BV.
   Tungt vapen, +1T6+3 i skada, +8 BV.
7. Mörkersyn (Alltid aktiv)
8. Förtrolla vapen med nexus och permanens
   (+1 FV +2 skada +2 BV)



Kapitel 6. Slutet



HEMFÄRDEN TILL VOLMAR

Efter många och hårda strider i Runberget så kanske det är dags för lite lugn och ro för äventyrarna. Inga händelser kommer att inträffa på hemvägen då förhoppningsvis skogstrollsklanen nu är starkt decimerad.
Det enda som kommer att hända på hemvägen är att äventyrarna träffar på fredliga karavaner och vandrare.

ÅTER I VOLMAR

Äventyrssällskapet har förhoppningsvis lyckas ”befria” Runberget från de ovälkomna gästerna och hämtat dvärgartefakten som är så betydelsefull för Runbergsättlingarna i Ymerhall och givit denna till Goldor.
Goldor tackar äventyrarna och efter en trevlig middag beger sig han och hans broder Gildros iväg mot Ymerhall. Äventyret är slut och rollpersonerna förtjänar lite vila innan det är dags att ge sig ut på äventyr igen.

ÄVENTYRSPOÄNG

När äventyret är avslutat återstår inget annat än att dela ut individella äventyrspoäng till de tappra rollpersonerna.

Hittade artefakten	180 ÄP
Dödade inte Efgar, Syldar och Tralkin	-20 ÄP
Stal för mycket från Runberget (upp till SL)	-40 ÄP
Hjälpte inte Trenon*	-20 ÄP
Varnade inte klostret Järntornet*	-20 ÄP
Misslyckades men lämnade rapport till Goldor	80 ÄP
Dödade Minoxen Arbfur	10 ÄP
Hindrade överfallet på klostret Järntornet	10 ÄP
Spelarnas rollspelar prestation.	0-20 ÄP

*) Alla som tillhör tron Gerbanis förlorar tre gånger så många äventyrspoäng då deras svek måste anses som stort i detta fall. Med andra ord så förlorar de 60 ÄP i stället för 20 ÄP.

VAD HÄNDER SEDAN?

Mycket kan hända efter att rollpersonerna besökt Runberget och återvänt till Volmar. Här följer några idéer och förslag på vad som kan hända rollpersonerna efteråt:

När Goldor rapporterar till sina fränder i Ymerhall visar det sig att han har överstigit sin befogenheter när han gav rollpersonerna så gott som fria händer att ta av dvärgarnas skatter. Runbergsättlingarnas råd beslutar sig för att skicka ut 20 djärva krigare att återta de skatter som rollpersonerna ”stulit”...

Handelsmannen Ansgar söker upp de nyrika rollpersonerna och ber dem investera i hans senaste affär. Han vill att rollpersonerna beger sig söderut till landet Sylvan och köper billigt glas som de sedan skall frakta upp till Volmar. Väl där kommer Ansgar att sälja det till god förtjänst. Han är villig att dela vinsten med rollpersonerna...

När rollpersonerna lämnar staden Volmars trygga murar ser de en kraftig rök stiga upp mot skyn i fjärran. Röken verkar komma från Järntornet och är en signal på att en stor fara hotar klostret. Eftersom rollpersonerna är tappra beger de sig omedelbart mot Järntornet. När de väl kommer fram kan de se att klostret är belägrat av ett 50-tal Rortvakter, Nidendomens heliga krigare. De är i full gång med att montera ihop en krigsmaskin (en katapult).
Nu kan rollpersonerna försöka hindra Rortvakterna eller sluta upp med dem om rollpersonerna tillhör Nidendomen...

Ett stort gyckelsällskap kommer till Volmar och de slår upp ett stort tält utanför Volmars murar. Senare på kvällen blir det en stor galaföreställning. När rollpersonerna lämnar tältet upptäcker de att alla deras skatter är stulna och spåren pekar mot gyckelsällskapet...

SLUT